すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成16年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻 第11号 通巻第54号
enterbrain
月刊アルカディア
11月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
GUNDAM Battle Operating Simulator
旋光の輪舞（仮称）
クイズマジックアカデミー2
セイギノヒーロー
アヴァロンの鍵2 ―秩序と戒律―
Virtua Striker4
鉄拳5
他、AMショー出展作続報
Quest of D
CAPCOM FIGHTING Jam
NEOGEO BATTLE COLISEUM
特別付録
機動戦士Zガンダム
エゥーゴvs.ティターンズDX
攻略ガイド
2004
No.054
11
特別定価
690
yen
NOVEMBER
Virtua Fighter4 Final Tuned
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE
トライジール
ゾイドインフィニティ
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE

アルスター王国に伝わる禁断の魔道書“D”。

世界を滅ぼすほどの力をもつその魔道書が、邪悪の化身フォルガルに奪われた。

今や世界に残された希望は“D”の魔力を秘めたカードを操る冒険者たち。

魔道書“D”を奪還し王国の平和を取り戻すべく、彼らの未知なる旅が今始まる。

技と魔法が込められたアイテムを駆使して世界を救え。

Dフォースカード

アイテムカード、モンスターカード、スキルカードなど、使い方次第で戦闘を有利に導くカードたち。スターターパックの4枚に加え、プレイするたびに1枚ゲットできる。

eアイテム

出発前に準備したり、ダンジョン内で手に入れることができるアイテム。薬や食料、巻物、武器など、攻略に欠かせない強力アイテムが数多くある。

薬

食料

巻物

全国ネットワーク対応！

光ファイバーで店内や全国のプレイヤーとの4人協力プレイを実現！アイテム交換や救助要請などチャット機能でより充実した冒険も楽しめる。

ケータイにもリンク！「D.NET」

eアイテムをゲットできる「ミニゲーム」やアイテム売買できる「オークション」など、アーケードをさらに堪能できる「iモード」用のオリジナルコンテンツも充実！

アクセス方法 i Menu > メニューリスト > ゲーム > ゲーム1 > ロールプレイング > RPGセガD.NET

アクションロールプレイング超大作、見参。

アーケード史上初！ネットワーク

10th Anniversary THE KING OF FIGHTERS

www.kof10th.com

PlayStation®2

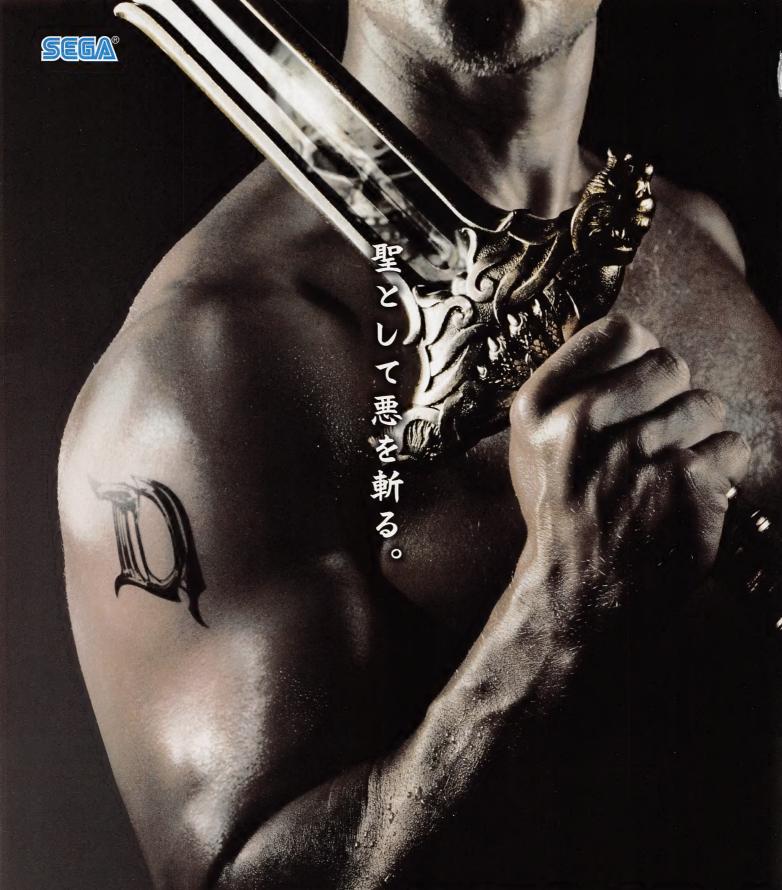
今、新たな闘いの扉が開く。

THE KING OF FIGHTERS 2003™

10.28 in Store
希望小売価格￥7,140(税込)
(税抜価格￥6,800)

プレイステーション 2専用ソフト
KOF10周年記念タイトル 第2弾
©SNK PLAYMORE

CERO 12 12才以上対象

※「THE KING OF FIGHTERS」は㈱SNKプレイモアの登録商標です。"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SNKゲームがボーダフォンで遊べる!

Vodafone live!

Vodafone携帯ポータルサイト「SNK WORLD-V」、好評配信中!
ゲームアプリの他にも、着メロや壁紙がダウンロード可能。

SNK WORLD-V

アクセス方法

Vodafone live! → メニューリスト → ケータイゲーム → 検索/メーカー名検索 → SNKプレイモア → SNK WORLD-V

★伝説のゲーム、遂に登場!「サスケvsコマンダー」
20年以上の時を超えて今、伝説の忍者シューティングが甦る!
ゲームファン感涙の新作!!

★「KOF−Volleyball−」、ただいま熱戦中!
KOFキャラクター達が何とバレーボールで激突!

★「SNKギャルファイターズ」で熱く燃えろ!
SNKの人気女性ファイター達がキミの挑戦を待つ!

NEW「サスケvsコマンダー」

「KOF−Volleyball−」

「SNKギャルファイターズ」

©SNK PLAYMORE

配信中のタイトル

●サスケvsコマンダー:50K/アクションシューティング ●KOF-Volleyball-:100K/スポーツ ●SNKギャルファイターズ:100K/アクション
●クイズ大捜査線:各100K/クイズ ●ジョイジョイキッド:50K/パズル ●サムライスピリッツ魔界輪廻記:256K/剣劇アクション ●メタルスラッグ:100K/アクション

※Vodafone、Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。 ※「ジョイジョイキッド」「サムライスピリッツ」「メタルスラッグ」「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

◆掲載の画面は全て開発中のものです。◆ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

PlayStation 2

今度の敵は、謎のテロ組織!!

世界を恐怖に陥れたサイバーテロ予告に対し、新キャラ2人を加えた4人の戦士が立ち上がる!新搭載のメタリッシュシステムも超熱い!!

THEY STRIKE BACK !!

It's a New Century to Shoot, Shoot, and Shoot Some More!!!

Now on Sale

希望小売価格¥7,140(税込)
(税抜価格¥6,800)

プレイステーション 2専用ソフト

メタルスラッグ4
METAL SLUG 4™

CERO 15 15才以上対象

SNK PLAYMORE 株式会社SNKプレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp

ATOMISWAVE
AW-NET TM
http://www.awnet.jp
Ramon
Kim
Vanessa
AW-NET TM
AW-NET対応
シリーズ初のネットワーク対戦！
さらに熱き闘いが始まる!!
1 楽しさ広がるAW-NET対応！
AW-NETの主なサービス内容
■詳細ランキング ■キャラクターのカスタマイズ ■称号の取得など
▲AWカード
2 第五のボタン（ヒートボタン）を追加！
攻撃・やられ状態以外の時にヒートボタンを押すと、ヒートモード発動！
この間は攻撃力が大幅にUP！
3 新たな3つの性能（モード）から選べ！
新たな3つの性能（モード）
■スーパーキャンセルモード ■ガードブレイクモード ■MAX2モード
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2
http://www.sammy.co.jp

表紙イラスト
『CAPCOM FIGHTING Jam』
Illustration by ARN

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.54 NOVEMBER-11- 2004 CONTENTS

発売間近！基本操作からゲームシステムまで徹底的に解析!!

058 Quest of D

セガ（AM2 Div）が放つ、カード＋オンラインアクションゲームの発売が迫る。セガのお家芸ともいえるアクション性はもちろん、バーチャやMJで培ったネットワークのノウハウ、WCCFやアヴァロンなど、カード使用に関するノウハウ、タッチパネルやアナログレバーをはじめハード周りのノウハウ、営業・運営にまつわるノウハウなどなど……多数の最新技術と知識が詰め込まれ、数え切れないほどのセガの社員が一丸となって制作に携わっている。
ゲーマーならば、手を出さずにはいられない遊びとなり、
今まさに咲き乱れんとする『Quest of D』。
その至福の時は、もう間近に迫っている……。（掲載は58ページより）

連載記事

掲載ゲームタイトル

その他

広告

グレフ待望の新作をスクープ!!

ガンダム最新作をブッコ抜き!!

特別付録
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX 攻略ガイド

発売元：バンプレスト
開発元／販売元：カプコン

http://www.arcadiamagazine.com/

歴代作品からの参戦キャラが続々と判明!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・ ™

稼働開始まではまだ少し時間のある本作だが、早くも一部の登場キャラクターが判明。おなじみの顔ぶれから意外かつ新鮮なところまで、その数23体。出典元となっているゲームと併せて紹介していくぞ。

Text:MVP

※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

ネオジオ バトルコロシアム
- ■メーカー：SNKプレイモア／サミー
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：未定
- ■発売日：未定
- ■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

アイ

格闘スタイル	新日本格闘術
身長	162cm
体重	48kg
出身地、国籍	日本
誕生日	4月17日
3サイズ	79・57・80
血液型	B型
好きなもの	同人格ゲー、ゲーセン
嫌いなもの	お芋、肥満、発売延期
大切なもの	レアロム
好きな食べ物	お刺身(とろサーモン)
特技、得意スポーツ	ボウリング
趣味	アーケードゲーム、基板収集

愛と平和のために闘うニューヒーローが誕生!? ユウキはイラストからも想像できるように、ブレスレット(?)がカギを握っているキャラクターのようだ。これを使って技を出したり、変身したり? とにかく蒼く光っているからには何かあるに違い無い。早く動いているところのグラフィックを見たい～。

先輩たちに負けてられない!! 二人のオリジナルキャラ

ユウキ
Yuki

ユウキ

格闘スタイル	新日本機格(新日本機械格闘術)
身長	180cm
体重	68kg
出身地、国籍	日本
誕生日	7月1日
血液型	O型
好きなもの	スポーツ(サッカー、野球、フットボール)、お祭り
嫌いなもの	戦争、いじめ
大切なもの	愛と平和
好きな食べ物	お好み焼き
特技、得意スポーツ	英語やスペイン語などを喋れる(自称)
趣味	ダンス、ギター

アイ
Ai

イラストを見る限りでは、ユウキとは兄妹かと思われるアイ。プロフィールから判断するに、かなりのゲームマニアさんなのだろう。その趣味嗜好が技に反映されるのかが気になるところ。写真は足元に発生している竜巻をチェック！ 必殺技のように見えるが、もしかしたら登場時の演出なのかも？

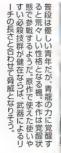
『月華の剣士』より新たに二人の志士が参戦!!

普段は優しい青年だが、青龍の力に覚醒すると荒々しい性格となる楓。本作では覚醒状態で参戦するようだ。原作で使えた使いやすい必殺技群が健在ならば、武器によるリーチの長さと合わせて脅威となりそう。

楓 Kaede

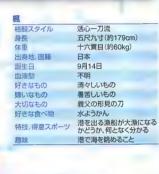
鷲塚 慶一郎

格闘スタイル	天然理心流「隼」
身長	五尺八寸(約176cm)
体重	十七貫目(約64kg)
出身地、国籍	日本
誕生日	5月20日
血液型	不明
好きなもの	武士道
嫌いなもの	士道にあるまじきこと
大切なもの	局中法度
好きな食べ物	蕎麦がき、蕎麦湯
特技、得意スポーツ	俳諧
趣味	盆栽

『月華の剣士』を代表するシステムの一つ、剣質選択。剣質によって使えるシステムがかなり異なるのだが、本作ではどうなるのだろうか? 鷲塚なら必殺技から超必殺技につなげられる「昇華」が残っていてほしいところ。

鷲塚 慶一郎 Keiichiro Washizuka

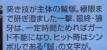
楓

格闘スタイル	活心一刀流
身長	五尺九寸(約179cm)
体重	十六貫目(約60kg)
出身地、国籍	日本
誕生日	9月14日
血液型	不明
好きなもの	清々しいもの
嫌いなもの	暑苦しいもの
大切なもの	義父の形見の刀
好きな食べ物	水ようかん
特技、得意スポーツ	港を出る漁船が大漁になるかどうか、何となく分かる
趣味	港で海を眺めること

式神を使った技で相手をほんろうするあかり。あの関西弁がゲームセンターに響き渡る日も近い! 写真はキサラのポーズに目が行きがちだが、飛び道具を含めたあかりのグラフィックも細かく描かれているのでチェック!

一条 あかり Akari Ichijyo

一条 あかり

格闘スタイル	一条流陰陽術(見習い)
身長	四尺六寸(約139cm)
体重	計測できず
出身地、国籍	日本
誕生日	9月26日
3サイズ	計測できず
血液型	不明
好きなもの	勉学
嫌いなもの	お饅頭、お茶
大切なもの	エングリッシュの辞書、特注の眼鏡
好きな食べ物	黒糖味のカステーラ、ミルクたっぷりの珈琲
特技、得意スポーツ	書道
趣味	鈴収集、昼寝

突き技が主体の鷲塚。極限まで研ぎ澄ました一撃、最終・狼牙は、一定時間ためればガード不能になり、ヒット時はシンボルである「誠」の文字が。

勁鬼・清姫はコマンド投げ扱いの技で、派手な見た目の通り威力が高い。このように式神や妖怪を使った技が多いのが、あかりの特徴といえる。

あかり **鷲塚** **楓**

覚えてる?『月華の剣士』シリーズ

コマンド投げの嵐討(あらうち)後は相手が浮くので追撃のチャンス! 超奥義を決めて一気に体力を奪う光景はよく見られた。

『サムライスピリッツ』からおなじみの剣豪と謎の戦士が!!

ナコルル
Nakoruru

ナコルルの出しているこの技は、今までの作品からすると近距離立ち強斬りと思われるが、舞との間合いが離れている点が気になるところ。新しい技なのか？　それとも通常技が大きく変化しているのだろうか？

ナコルル	
格闘スタイル	シカンナカムイ流刀舞術
身長	五尺一寸(約155cm)
体重	語らず
出身地、国籍	アイヌモシリ・カムイコタン
誕生日	10月11日
3サイズ	二尺四寸・一尺六寸・二尺六寸(約73・50・82)
血液型	AB型
好きなもの	カムイコタンの自然
嫌いなもの	自然を汚す人たち
大切なもの	自然を愛するこころ
好きな食べ物	ラタシケプ
特技、得意スポーツ	自然の声を聞くこと
趣味	森林浴

豪快の二文字がよく似合う覇王丸。写真の必殺技、斬鋼閃はもちろん、代名詞といえる立ち強斬り（斬鉄閃）の威力を試したい人は多いのでは？　あの一撃必殺感が楽しめる日はそう遠くないぞ。

覇王丸
Haohmaru

覇王丸	
格闘スタイル	我流
身長	五尺八寸(約176cm)
体重	二十三貫目(約86kg)
出身地、国籍	日本(武蔵国)
誕生日	9月5日
血液型	A型
好きなもの	決闘
嫌いなもの	卑怯者、油虫(ゴキブリ)
大切なもの	名刀・河豚毒
好きな食べ物	酒
特技、得意スポーツ	大道芸(本人談：剣術の一種)
趣味	修行

アスラ	
格闘スタイル	不明
身長	推定五尺九寸(約179cm)
体重	推定十七貫目(約64kg)
出身地、国籍	不明
誕生日	不明
血液型	不明
好きなもの	不明
嫌いなもの	壊帝ユガに関すること全て
大切なもの	不明
好きな食べ物	不明
特技、得意スポーツ	不明
趣味	不明

7種類の古代武器を召還でき、それによる攻撃が主体となるアスラ。弓を使ったこの技は、飛び道具だと見て間違い無いだろう。見た目や設定から考えると人気が出そうだが、実力は果たして……。

アスラ
Asura

必殺技は古代武器を召還して攻撃。巨大な斧が相手を襲うこの技（ブベズリーブ）は、何とガード不能だ。

高速の突進技、アンヌ ムツベで急襲。必殺技の使い方にセンスが問われるテクニカルキャラだ。

記憶に新しい『サムライスピリッツ』シリーズ

シリーズによっては対空に使えた弧月斬。旋風裂斬で跳ばせて弧月斬で迎撃するパターンは、だれもが考え付く有効な戦法だ。

ヒートドライブは『KOF '99』が最高性能。移動速度と威力に優れ、ガード時は画面端まで突進する。

庵の代名詞といえる乱舞系超必殺技、八稚女。対空に使えたり追加入力で財華が出せたりと、微妙な変更が重ねられている。

庵

周知の大作『KOF』シリーズ

巨大な炎でなぎ払う超必殺技、大蛇薙。全作品で使用でき、空中連続技に重宝することが多い。

京

必殺技の種類に変化が少ない庵。爪櫛や八酒杯辺りを使えるかどうかが楽しみ。写真は『SVC カオス』で使えた当て身技、血の暴走だと思われる。出始めから当て身判定があるのか？

八神 庵
Iori Yagami

八神 庵	
格闘スタイル	八神流古武術+本能
身長	182cm
体重	76kg
出身地、国籍	日本
誕生日	3月25日
血液型	O型
好きなもの	ベースギター
嫌いなもの	暴力
大切なもの	新しい彼女
好きな食べ物	肉
特技、得意スポーツ	全てのスポーツ
趣味	バンド

草薙 京
Kyo Kusanagi

草薙 京	
格闘スタイル	草薙流古武術+我流拳法
身長	181cm
体重	75kg
出身地、国籍	日本
誕生日	12月12日
血液型	B型(Rh-)
好きなもの	単車
嫌いなもの	努力
大切なもの	彼女(ユキ)
好きな食べ物	焼き魚
特技、得意スポーツ	アイスホッケー
趣味	詩を書くこと

赤と紫、宿命のライバルと鬼焼きで火花を散らす京。最近の作品ではシステムを利用した連続技が派手だっただけに、本作ではその辺りがどうなるか、気になる人も多いのでは？

K'
K'

K'	
格闘スタイル	暴力
身長	183cm
体重	65kg
出身地、国籍	不明
誕生日	不明
血液型	不明
好きなもの	なし
嫌いなもの	KOF、甘いもの
大切なもの	無し
好きな食べ物	ビーフジャーキー
特技、得意スポーツ	無し(運動嫌い)
趣味	無し

『KOF 2003』で会得したエアトリガーを放つK'。グラフィックがリニューアルされている点に注目。AMショーの発表会では、同じく『KOF 2003』からの超必殺技、ヘブンズドライブを放つシーンが見られたぞ。

サードパーティー2作品から3キャラが参戦決定!!

炎の手裏剣を二つセットで放つ必殺技、大武流(ダブル)烈風斬。これならジャンプで跳び越されたり、スライディングでくぐられることは少なそうだ。ハンゾウとの技の違いがどれくらいあるかも興味深いところ。

フウマ

格闘スタイル	風魔流忍術
身長	五尺八寸(約175cm)
体重	十九貫目(約70kg)
出身地、国籍	日本
誕生日	4月2日
血液型	A型
好きなもの	勝つこと、目立つこと
嫌いなもの	梅干し、上司
大切なもの	愛、猿、妖刀ムラサメ
好きな食べ物	肉、パン
特技、得意スポーツ	三日間不眠不休で飲み明かす
趣味	ナンパ

ハンゾウ

格闘スタイル	伊賀流忍術
身長	五尺八寸(約175cm)
体重	十八貫目(約69kg)
出身地、国籍	日本
誕生日	8月10日
血液型	B型
好きなもの	修行、努力を怠らぬ者、日々切磋琢磨する者
嫌いなもの	軟派、パン、コーヒー
大切なもの	秘刀マサムネ、気合、根性、修行、努力
好きな食べ物	おにぎり、緑茶
特技、得意スポーツ	三日間不眠不休で修行
趣味	修行

原作には無かった技を繰り出すハンゾウ。飛び道具のように見えるが、RUSH数の多さや派手なポーズから考えると、超必殺技の最後の一撃かもしれない。どんな技か今からドキドキだね。

このハートはもしや！　相手を恋の虜にしつつ幻覚の男性と熱烈なキスを見せ付け、失恋の痛手を与えるジェラシーボンバーか？　ハイスクールのアイドルならではのこの技、だれもが最初に試したいはず。

キサラ・ウェストフィールド

格闘スタイル	自己防衛術(我流)
身長	161cm
体重	自称47kg
出身地、国籍	イギリス
誕生日	1月7日
3サイズ	85・57・87
血液型	B型
好きなもの	学校、メール
嫌いなもの	不良、ナメクジ、ゴキブリ、蜘蛛、蝿、蚊、蚤、ダニ
大切なもの	手乗りのコザクラインコ(名前は「磯子」)
好きな食べ物	お饅頭、お茶
特技／得意スポーツ	メールの速打ち
趣味	パソコン(掲示板の書き込み)

これがウワサのジェラシーボンバー。使用条件が限られているが相手を必ず倒せる「ガンガン必殺技」だ。

三角跳びから急襲する超必殺技、梵天閃光陣。ヒット時は2体に分身しつつ無数の攻撃をたたき込む。

これが爆裂究極拳。同社の別作品(アクションゲーム)の技と同名だが、「フウマ流」に大幅アレンジされている。

フウマ

What's『キング・オブ・ザ・モンスターズ』シリーズ

[illegible]

アイテムを二つ取って最大までパワーアップすると、なんと上半身と下半身に分離可能！　分離後は下半身に援護をさせながら、上半身で攻撃することができる。この攻撃が本作で採用されると面白そうだ。

サイバー・ウー

[illegible]

不朽の名作アクション『メタルスラッグ』シリーズ

[illegible]

プレイヤーキャラは四人から選択できるものの、『メタルスラッグ3』まではキャラ性能差が全く無い！　写真は『メタルスラッグ2』のステージ2ボスで、ここは上にスクロールしていく珍しいシーンだ。

マルコ

[illegible]

サイバー・ウー／巻島 ゆず

格闘スタイル	―／サイバー・ウーの操縦
身長	全長260cm／146cm
体重	2t／36kg
出身地、国籍	巻島工業 開発室／日本
誕生日	11月11日／12月22日
3サイズ	―／秘密
血液型	ハイオク型／B型
好きなもの	―／サイバー・ウー、すだち姉ちゃん
嫌いなもの	―／悪いヤツ
大切なもの	―／家族、ばあちゃんの形見の数珠
好きな食べ物	―／肉じゃが
特技／得意スポーツ	―／暗算、短距離走
趣味	―／ラジコン製作、操縦

何とマルコがデブ化!?　パワーゲージを使用する「覚醒」系の技なのだろうか。攻撃力面の強化や移動スピードの低下などが原作通りに反映されていたら、かなり面白い技になりそうだ。

マルコ・ロッシ
Marco Rossi

サイバー・ウー
Cyber Woo

「ゆず」により操縦されるサイバー・ウー。タックルで攻撃することの技は、目より伸びている残光から突進技だと推測できる。原作では技の数があまり多くなかっただけに、本作の技はほとんどが新鮮に感じられるだろう。

マルコ・ロッシ

格闘スタイル	正規軍格闘術
身長	180cm
体重	75kg
出身地、国籍	アメリカ、アイダホ州
誕生日	4月13日
血液型	A型
好きなもの	自分の作った思考プログラムをネット上で他人のものと戦わせる
嫌いなもの	食べ物屋の前に並んでいる人々
大切なもの	趣味に没頭できる時間
好きな食べ物	チャイニーズヌードル、特技
特技、得意スポーツ	プログラムの処理速度の暗算
趣味	コンピュータプログラミング

アクションゲームから殴り込みをかける注目の2キャラ!!

空中飛び道具の疾風拳をキムの空砂塵(?)に合わせるギース。読み勝ちだね。

タンの技は裂千脚？　対空技や空中追撃として重宝しそうな技だ。逆にマルコの放つ上撃ちは、どこで使うか悩みそうだな。

バンクウの技は瞬間移動？　フウマの技が近距離技だとすると、斜め後ろへの移動か？

サイバー・ウーが変形してテリーへ一斉射撃。巨大なものが1発、その周囲に2発、計3発のミサイルが見える。超必殺技か？

キサラのグラフィックに注目！　原作同様、たとえ逆さになってもスカートは重力を無視！　これでよい子のみんなも安心してプレイできるぞ。

お祭りはこれから！　想像を膨らませよう！

キャラクター紹介の方で掲載し切れなかった写真を一挙大公開!!　ここで見られる新たな情報をたん能しつつ、来るべき闘いに備えるべし。

『餓狼伝説』からは代表格の五人、そしてあの老師が!!

不知火 舞
Mai Shiranui

SNK人気ヒロイン対決！　花嵐でナコルルを強襲したが、避けられてしまったようだ。注目したいのは残像のエフェクト。こういった細部の新しさが、よりいっそう期待感を高めてくれる。

不知火 舞

格闘スタイル	不知火流忍術
身長	165cm
体重	46kg
出身地、国籍	日本
誕生日	1月1日
3サイズ	89･54･90
血液型	B型
好きなもの	アンディと過ごす時間
嫌いなもの	蜘蛛
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
好きな食べ物	お雑煮、お萩
特技、得意スポーツ	羽根突き
趣味	料理（お弁当に凝っている）

テリー・ボガード

格闘スタイル	マーシャルアーツ
身長	182cm
体重	83kg
出身地、国籍	アメリカ
誕生日	3月15日
血液型	O型
好きなもの	ヴィンテージジーンズ
嫌いなもの	ナメクジ
大切なもの	ジェフの形見のグローブ、狼のウッキー（家出中）
好きな食べ物	クラブハウスサンド（ロック特製のものが特に好き）
特技、得意スポーツ	バスケットボール（3ポイントシュート50回連続達成）
趣味	ビデオゲーム

『餓狼 M.O.W.』のスタイルで参戦するテリー。写真の技は、『リアルバウト餓狼伝説』シリーズで使えたチャージキックだと思われる。しゃがみガード不能という技性能も受け継がれるのだろうか？

テリー・ボガード
Terry Bogard

悪のカリスマ、暗黒街の帝王ギースはおなじみの赤い袴で参戦。高々と手を振り上げて放つ烈風拳は、ギースの主力飛び道具だ。従来よりもエフェクトが派手になり、強力になった印象を受ける。

ギース・ハワード
Geese Howard

ギース・ハワード

格闘スタイル	日本古武術
身長	183cm
体重	不明
出身地、国籍	アメリカ
誕生日	1月21日
血液型	B型
好きなもの	権力
嫌いなもの	邪魔者
大切なもの	己自身
好きな食べ物	ステーキ（ミディアム）
特技、得意スポーツ	強いて挙げればビリヤード
趣味	不特定

2発の烈風拳を重ね合わせて放つダブル烈風拳。どのシリーズでもけん制のアクセントに使う程度だったが、本作ではどうなるのだろうか。

テリー

ギース

キム

舞

ロック

タン

元祖SNK格ゲー『餓狼伝説』シリーズ

タンの超必殺技といえば旋風剛拳。ケズりダメージが大きく、シリーズによっては連続技にも使える。

キム

格闘スタイル	テコンドー
身長	176cm
体重	78kg
出身地、国籍	韓国
誕生日	12月21日
血液型	A型
好きなもの	正義
嫌いなもの	悪
大切なもの	妻、二人の息子
好きな食べ物	焼肉、キムチ
特技、得意スポーツ	体操
趣味	カラオケ

タン・フー・ルー

格闘スタイル	八極聖拳
身長	163cm
体重	46kg
出身地、国籍	中国
誕生日	4月14日
血液型	A型
好きなもの	民謡
嫌いなもの	贅沢
大切なもの	弟子たち
好きな食べ物	茶たまご
特技、得意スポーツ	自然と同化すること
趣味	瞑想

ワオゥ！　画面を覆い尽くさんばかりの巨大な気。もはやレーザーとしかいいようが無いこの迫力に、ビックリした人も多いのでは？　登場するたびに強くなる気がするこの爺さん、底は計り知れない……。

タン・フー・ルー
Tang Fu Rue

キム
Kim

あかりに対して正義を説く(?)キム。写真の技は三連撃？　それとも懐かしの空砂塵か？　どちらも連続技で重宝しただけに、詳細が知りたいところだ。また、闘いの場が宇宙にまで及んでいることにも注目!!

ロック・ハワード

格闘スタイル	古武術＋マーシャルアーツ
身長	178cm
体重	70kg
出身地、国籍	アメリカ
誕生日	6月24日
血液型	B型
好きなもの	ドライバーグローブ
嫌いなもの	すぐに自慢するヤツ
大切なもの	テリーに貰った帽子、バイク
好きな食べ物	ジャンバラヤ（ソーセージが不味いのは×）
特技、得意スポーツ	料理、バスケットボール
趣味	ツーリング、ベースを弾くこと（一度聞いた曲は完璧にコピー）

父親であるギースから受け継いだ超必殺技、レイジングストームも今まで通りにバッチリ。本作は2on2なので、ギースと組ませて親子タッグでプレイする人が多くなるかもしれない？

ロック・ハワード
Rock Howard

『武力』仕様で参戦!!

CHARACTER

まだ見ぬキャラクターとゲームシステム詳細は？次号以降の続報に期待せよ!!

右はシステム「ダブルアサルト」の写真。詳細は不明だが、パートナーとの連携攻撃だろう。そしてリョウは「二代目Mr.カラテ」として、『武力』仕様での参戦が決定！『武力』らしくレバーによる攻撃があるかも？とにかく続報からは目が離せないぞ。

GAME SYSTEM

アッパーで浮かせたマルコに、パートナーの俺が襲い掛かる。一連の演出動作？　それとも連続技を狙える？

この攻撃は一体!?

公式HPでTGSムービー近日公開予定!! http://www.snkplaymore.co.jp/ または http://www.sammy.co.jp/ より!

頂上決戦!! その全貌は？

CAPCOM FIGHTING Jam

「ストリートファイターII」から「ストリートファイターIII」まで、カプコンの歴史を彩る格闘ゲームのキャラが一同に集まった「カプコンファイティングジャム」。今回は新たに参戦したイングリッドを含む、すべてのキャラクターの完全技表を公開。システムと合わせてチェックしておけば、あとは稼動を待つのみだ!!

Text：パチ、ケンちゃん、ラオウ

CAPCOM FIGHTING Jam
■**メーカー**：カプコン
■**ジャンル**：対戦格闘
■**操作方法**：8方向レバー＋6ボタン
■**発 売 日**：10月中旬予定
■**使用基板**：SYSTEM246

基本操作

操作は従来のカプコン格闘ゲームと同じく、8方向レバー＋6ボタン。レバーで移動系を操作でき、ボタンはパンチとキックが弱、中、強の三つに振り分けられている。投げの操作は弱Ⓟ＋弱Ⓚだ。

基本操作一覧

行動	操作
前進	➡
後退（ガード）	⬅（しゃがみガードは⬋）
ジャンプ	レバー⬆方向
しゃがみ	レバー⬇方向
パンチ攻撃	任意のパンチボタン
キック攻撃	任意のキックボタン
投げ／投げ抜け	相手の近くで弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し

Impression

懐かしいと思わせつつも、『ヴァンパイア』や『ウォーザード』のキャラはやっぱり新鮮で、動かしてるだけでも楽しい!! 各ゲームとも、個性的でトゲのあるシステムを持っているので、どうぶつかり合うかに期待が持てます。

カプコンキャラクター夢の競演!! どのような闘いになっていくか楽しみ。

STREET FIGHTER II シンプルな使いやすさがウリ

カプコン格闘ゲームの始祖と呼べるこのシリーズは、ダッシュや空中ガードなど、使用できるシステムがほとんど無く、上記の基本操作＋時間差起き上がりのみで闘う。これだと不利な印象を受けるが、ほかのシリーズに比べて攻撃力がかなり高く設定されている上、このシリーズのキャラの攻撃はすべて空中ガード不能。ジャンプ攻撃でも相手の空中ガードを崩すことができるぞ。

固有操作

行動	操作
時間差起き上がり	ダウン中にⓅⓅⓅ同時押し

ジャンプ攻撃が空中ガードされない。さりげない要素だが強力だ。

スーパーコンボゲージがたまればスーパーコンボが使用可能。一発逆転の威力だ。

リュウやガイルなど、おなじみのキャラが勢ぞろい。初心者にもオススメだ。

STREET FIGHTER III 攻防一体のブロッキングが光る

『ストII』の正当進化系といえる『ストIII』シリーズは、防御から攻撃に転じられるブロッキングが特徴。使いやすさが気になるところだ。また、原作では三つの中から選択したスーパーアーツだが、本作では複数使用可能となっている。

春麗が気功掌を繰り出す！ 一方の鳳翼扇が"中足ヒット確認"できるかどうかも気になる!!

ゲージの半分を使用することによって、必殺技をEX必殺技にすることも可能だ。

固有操作

行動	操作
ブロッキング	レバー前(上段)、下(下段)、空中で前(空中)
リープアタック	中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し
クイックスタンディング	ダウンした着地の瞬間に⬇
ダッシュ	➡➡ or ⬅⬅
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後に⬆要素

VAMPIRE チェーンコンボでスピーディに攻められる

吸血鬼やミイラなど、ホラー映画でおなじみのキャラがそろうこのシリーズは、人間離れした動きをできるのが特徴。通常技を流れるように出せるチェーンコンボ、特徴のあるダッシュなど、スピーディかつアグレッシブに闘えるぞ。

固有操作

行動	操作
チェーンコンボ	Ⓟ、Ⓚ問わず弱→中→強の順に通常技を入力
ガードキャンセル	ガード中に対応必殺技を入力
空中ガード	空中で⬅
ダッシュ	➡➡ or ⬅⬅
移動起き上がり	ダウン中に⬅ or ➡
追い打ち攻撃	ダウン中の相手に⬆＋Ⓚ

特定の必殺技をガード中に入力することでガードキャンセルもできるぞ！

ゲージをためれば、EX必殺技や必殺技を強化したES技が使える。

ゲージの本数は？：気になるのは各シリーズのゲージ本数。『ストII』＝1本、『ヴァンパイア』＝3本、『ストIII』＝2本、『ウォーザード』＝2本、『ZERO』＝1本（2段階）、イングリッド＝1本（3段階）となっている。違うシリーズ同士のキャラで闘ったときにどう影響するか、という部分が焦点といえるだろう。

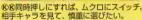
二人ならではの戦略!! スイッチタッグシステムとは?

本作は2対2タッグバトルの対戦形式になっており、ラウンド間にⓅⓅ同時押し or ⓀⓀ同時押しで使用キャラを交代できるのが特徴。得意キャラをぶつけたり、苦手キャラを避けたりと、ラウンド毎に読み合いが発生するのだ。

ラウンドの決着が付くと、キャラ選択に移行。パンチ、キックで選択しよう。

ⓀⓀで…

ⓀⓀ同時押しにすれば、ムクロにスイッチ。相手キャラを見て、慎重に選びたい。

ⓅⓅで…

アレックスでスタートしたとき、ⓅⓅ同時押しの場合は、そのまま継続となる。

CAPCOM FIGHTING Jam ストックしたゲージ量で使える技が増加!

イングリッド専用のシステムは、各ゲームをミックスさせた感じ。それに加え、回り込みなどの専用動作も加わっている。さらに、ゲージが3段階に分かれていて、レベル毎に使えるスーパーアーツが増えるのも特徴だ。

固有操作	
行動	操作
移動起き上がり	ダウン中に⬅ or ➡
空中ガード	空中で⬅
ダッシュ	➡➡ or ⬅⬅
回り込み	中Ⓟ+中Ⓚ同時押し
ガードキャンセル移動	ガード中に⬅ or ➡+中Ⓟ+中Ⓚ同時押し
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後に⬆要素

「カプエス」シリーズでおなじみの回り込みが、専用動作として使える。

ゲージが増えた段階ごとに専用のスーパーアーツが使用できる。

STREET FIGHTER ZERO オリジナルコンボはどこまで進化するか?

移動系のシステムは少ないものの、防御系行動が多いなど、原作とほぼ同じシステムになっている。注目すべきはオリジナルコンボの性能。やり込むほどに強くなっていく傾向にあるだけに、どういった発展を遂げるか注目したい。

最大の注目要素であるオリジナルコンボ。コンボを構成する際のルールや、発動時の無敵時間の有無など、気になる部分が多い。

ゼロカウンターも独自要素の一つ。ガードキャンセル技として優秀なのか?

固有操作	
行動	操作
オリジナルコンボ発動	強Ⓟ+強Ⓚ同時押し（ゲージ消費）
空中ガード	空中で⬅
受け身	ダウンの瞬間にⓅⓅⓅ同時押し
ゼロカウンター	ガード中に⬅⬋⬇+ⓅorⓀ（ゲージ消費）

WARZARD レベルアップが戦術の幅を広げる

ゲージをためるとジェムがストックされ、それを使用してレベルアップやミスティックブレイクが可能になる。レベルアップしないと使えないミスティックブレイクが存在するため、ジェムの使い方が戦術を大きく変えるといえる。

固有操作	
行動	操作
レベルアップ	中Ⓟ+中Ⓚ同時押し（ジェム1個使用）
アルティメットガード	強Ⓟ+強Ⓚ同時押し
アルティメットカウンター	アルティメットガード中に⬅⬋⬇+ⓅorⓀ
移動起き上がり	ダウン中に⬅ or ➡
空中ガード	空中で⬅
ダッシュ	➡➡ or ⬅⬅
追い打ち攻撃	ダウン中の相手に⬆+Ⓚ
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後⬆要素

追い打ち攻撃やハイジャンプなど、システムが充実している。

ミスティックブレイクを出すとド派手な演出がカットイン! 威力も絶大だ!!

レベルアップで戦術を強化! 最大でどこまでパワーアップするかも気になる。

ゲージシステムはどうなる?：スイッチタッグシステムの存在により生じる疑問は、違うシリーズ同士のキャラが組んだときに、どのようにゲージが持ち越されるか。これは各シリーズごとにゲージの換算率が決まっているようだ。将来的にはその辺りの効率も考慮してチームを組むことになるのだろうか? 研究の余地がありそうな要素といえるだろう。

ガイル GUILE

家族を捨てて闘う軍人

元祖“タメキャラ”のガイルは、必殺技、スーパーコンボがすべてタメ技。出すために工夫が必要だが、高性能なものが多い。特殊技のスピニングバックナックルは、リーチの長い裏拳。ニーバズーカは小さくジャンプしながら膝蹴りを繰り出すぞ。

サマーソルトキックはタメ時間が必要になるものの、出始めには無敵時間がある。対空技に、連続技にと、さまざまな場面で活躍するぞ。

特殊技	スピニングバックナックル	➡+強Ⓟ
	ニーバズーカ	⬅or➡+弱Ⓚ
	ローリングソバット	⬅or➡+中Ⓚ
	リバーススピンキック	⬅or➡+強Ⓚ（近距離のみ）
投げ技	ジュードースルー	⬅or➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	ドラゴンスープレックス	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	フライングメイヤー	ジャンプ中⬅or➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	フライングバスタードロップ	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ソニックブーム	⬅タメ➡+Ⓟ
	サマーソルトキック	⬇タメ⬆+Ⓚ
スーパーコンボ	トータルワイプアウト	⬅タメ➡⬅➡+Ⓚ
	サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+Ⓚ

リュウ RYU

永遠の主人公！

昇龍拳は、本作でも起き上がりや対空といった場面で活躍してくれるだろう。

スタンダードな必殺技群は健在。波動拳はおなじみの飛び道具で、灼熱波動拳は間合いが離れていない相手にヒットさせればダウンを奪える。竜巻旋風脚は回転しながら回し蹴りを放つ。スーパーコンボの真空波動拳、真・昇龍拳は必殺技の強化版だ。特殊技の鎖骨割りは中段攻撃で、鳩尾砕きは踏み込みつつ相手を攻撃するぞ。

特殊技	鎖骨割り	➡+中Ⓟ
	鳩尾砕き	➡+強Ⓟ
投げ技	背負い投げ	⬅or➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	巴投げ	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	波動拳	⬇↘➡+Ⓟ
	灼熱波動拳	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	昇龍拳	➡⬇↘+Ⓟ
	竜巻旋風脚	⬇↙⬅+Ⓚ（空中可）
スーパーコンボ	真空波動拳	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	真・昇龍拳	⬇↘➡⬇↘+Ⓚ

「ストII」キャラはここが面白い！

『ストII』キャラはシンプルな操作で扱え、全体的に攻撃力が高めに設定されているのが長所。その半面、移動手段に乏しいので、闘いの主導権を握るのが難しい。持ち前の攻撃力を活かすためにも、スキを見せないようにじっくり闘おう。そしてわずかなチャンスを逃さずにスーパーコンボをたたき込み、大ダメージを与えて勝利すれば、気分は最高！

スーパーコンボは、決まったときの破壊力が抜群！狙いをしっかり定めて、ためた力を解き放つんだ!!

ニープレスナイトメアは、相手に多くの蹴り技を見舞うスーパーコンボ。

相手の頭上からサイコパワーを利用した手刀で攻撃する、デビルリバース。

ザンギエフ ZANGIEF

猛る赤きサイクロン

特殊技	コサックステップ	↖or↙+中Ⓚor強Ⓚ
	空中ヘッドバット	垂直ジャンプ中⬆要素+中Ⓟor強Ⓟ
	フライングボディアタック	斜めジャンプ中⬇要素+強Ⓟ
	ダブルニードロップ	ジャンプ中⬇要素+弱Ⓚor中Ⓚ
投げ技	パイルドライバー	➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	バックドロップ	⬅+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	噛み付き	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ同時押し
	クイックダブルラリアット	ⓀⓀⓀ同時押し
	バニシングフラット	➡⬇↘+Ⓟ
	スクリューパイルドライバー	レバー1回転+Ⓟ
	アトミックスープレックス	レバー1回転+Ⓚ（近距離時）
	フライングパワーボム	レバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+Ⓟ
	エリアルロシアンスラム	⬇↘➡⬇↘+Ⓚ

スーパーコンボのエリアルロシアンスラムは、空中に居る相手をつかむ投げ技。決まったときの破壊力は抜群だ！

通常技、必殺技ともに高威力なものが多いザンギエフ。必殺技のダブルラリアットは対空に使えるほか、飛び道具をかわせる。バニシングフラットは手の部分で飛び道具をかき消すぞ。スクリューパイルドライバーは間合いが広い投げ技。ファイナルアトミックバスターは威力絶大の投げ技で、決まれば勝ったも同然だ。

ベガ VEGA

悪の帝王、再び！

ヘルアタックはジャンプ中にパンチを2回繰り出す技。必殺技のサイコクラッシャーアタックは、オーラをまとって高速で相手に向かって突進する。ヘッドプレスは相手の頭上にホーミングして襲い掛かり、技後の跳ね返り中にはサマーソルトスカイダイバーを出せる。ベガワープは移動技。スーパーコンボのメガ・サイコクラッシャーは、サイコクラッシャーアタックを強化したもの。

特殊技	ヘルアタック	斜めジャンプ中Ⓟ動作中に中Ⓟ
投げ技	デッドリースルー	⬅or➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	デスタワー	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	サイコクラッシャーアタック	⬅タメ➡+Ⓟ
	ダブルニープレス	⬅タメ➡+Ⓚ
	ヘッドプレス	⬇タメ⬆+Ⓚ
	サマーソルトスカイダイバー	ヘッドプレス後Ⓟ
	デビルリバース	⬇タメ⬆+Ⓟジャンプ後Ⓟ
	サイコバニッシュ	➡⬇↘+Ⓟ
	ベガワープ	➡⬇↘or⬅⬇↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
スーパーコンボ	ニープレスナイトメア	⬅タメ➡⬅➡+Ⓚ
	メガ・サイコクラッシャー	⬅タメ➡⬅➡+Ⓟ

フェリシア
FELICIA

猫と人間の半獣であるフェリシアは、素早い動きが身上。必殺技には姿勢を低くして突進するローリングバックラーや、風船を割って突進するキャットスパイクなど、スピーディーな突進技が多い。EX必殺技のプリーズヘルプミーは押したボタンで仲間の出現場所が変化するぞ。

特殊技	EXチャージ	↓↓+ⓀⓀ押しっぱなし
	三角跳び	斜めジャンプ中に壁接触後↗
投げ技	タンブルキャット	← or →+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	パニックネイル	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	フリップキャット	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ローリングバックラー	↓↘→+Ⓟ（突進中にⓅで追加攻撃）
	キャットスパイク	→↓↘+Ⓟ
	デルタキック	←↓↙+Ⓚ（ガードキャンセル対応）
	サンドスプラッシュ	↓↘→+Ⓚ
	ヘルキャット	→↘↓↙←+Ⓚ
EX必殺技	ダンシングフラッシュ	→↘↓↙←→+ⓅⓅ
	プリーズヘルプミー	→↘↓↙←→+ⓀⓀ
追い打ち	ロンパーキャット	相手ダウン中↑要素+Ⓚ
	トイタッチ	相手ダウン中↓↓+Ⓟ

デミトリ
DEMITRI

『ヴァンパイア』の主人公格であるデミトリは、扱いやすい技を持っているのが特徴。必殺技には空中でも発射できる飛び道具のカオスフレアに、ダッシュ中に出すと軌道が変わるガードキャンセル対応技のデモンクレイドル、空中から急降下して攻撃するバットスピンとバランスよくそろっている。また、デミトリの代名詞ともいえる、相手の姿を女性に変え、生き血を吸い尽くすミッドナイトブリスも健在だ。

投げ技	バットダイブ	← or →+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	ライトプレジャー	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	デモンフライ	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	カオスフレア	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	デモンクレイドル	→↓↘+Ⓟ（ガードキャンセル対応）
	バットスピン	↓↙←+Ⓚ（空中可）
	ネガティブストーレン	レバー1回転+Ⓟ
EX必殺技	ミッドナイトプレジャー	弱Ⓟ・中Ⓟ・→・中Ⓚ・中Ⓚ
	デモンブラスト	↓→↘+ⓀⓀ
	ミッドナイトブリス	↓→↘+ⓅⓅ
追い打ち	ヘルズライド	相手ダウン中↑要素+Ⓚ

砂をかけて攻撃するサンドスプラッシュ。本作では若干けん制に使いやすくなるか？

プリーズヘルプミーは押したボタンによって、仲間たちの出現場所が変化する。

『ヴァンパイア』キャラはここが面白い！

チェーンコンボ、ガードキャンセル、特徴のあるダッシュと、スピーディかつアグレッシブに動けるのが面白いところ。攻め込むことが多いおかげでゲージのたまりも早いので、ES技、EX必殺技なども使用する機会が多く、より多彩な動きや連係を組めるだろう。とにかく攻めるのが好きな人、変わった動きをするのが好きな人にオススメだ。

チェーンコンボのおかげでとにかく手数が多い！　ガンガン攻め込めるので、そう快感は随一といえる。

カオスフレアは空中でも出せる。ES版は弾が巨大化し、段数、攻撃力などが強化される。

相手を女性の姿に変えるミッドナイトブリス。他シリーズのキャラはどう変化する!?

アナカリス
ANAKARIS

特殊技	聖者の歩み	← or →+中Ⓚ
	聖なる墓碑	斜めジャンプ中↓+Ⓚ
	大いなる墓碑	斜めジャンプ中↘+Ⓚ
	ワープ	画面端で←←
	垂直2段ジャンプ	垂直ジャンプ中↑要素
	空中移動	垂直ジャンプ中← or →
	強制着地	垂直ジャンプ中↓要素
	浮遊	斜めジャンプ降下中に↑要素
必殺技	棺の舞	↓↓+Ⓟ or Ⓚ（空中可）
	王家の裁き	空中で↓↘→+Ⓟ
	コブラブロー	←→+Ⓟ
	ミイラドロップ	↓↘→+Ⓟ
EX必殺技	ファラオマジック	中Ⓚ・弱Ⓟ・↓・弱Ⓚ・中Ⓟ（空中可）
	奈落の穴	←↙↓↘→+ⓀⓀ（ゲージ2本使用）
追い打ち	戒めの墓碑	相手ダウン中↑要素+Ⓚ

EX必殺技のファラオマジックがさく裂！　ダメージが大きい技だけに、決めるチャンスを逃したくないところ。

その巨体からは想像できないほどトリッキーな動きをするアナカリスは、垂直2段ジャンプ、空中移動、浮遊、ワープなど移動手段が豊富なキャラ。特に、空中から繰り出されるジャンプ中↓要素+Ⓚの中段攻撃（通称：逆ピラ）を絡めた攻めが強力だ。さらに、棺の舞や王家の裁きなど、飛び道具も充実しているぞ。

死神のような出で立ちのジェダは、特殊な軌道のダッシュや、独特の必殺技を数多く持つ。特殊技のカルマ＝エレガンテは空中で一定時間浮遊する技で、『ヴァンパイアセイヴァー』には無かったもの。よりテクニカルな動きが期待できそうだ。必殺技は、鎌を設置するディオ＝セーガや、空中から強襲する投げ技のイラ＝スピンタなどおなじみのものがそろっている。なお、スプレジオは原作だとガードキャンセル専用技だったが、本作では通常時も出せる。

ES版ディオ＝セーガは、こんなにも大きな鎌を設置。これで相手の動きを制限し、攻め込め！

ジェダ
JEDAH

特殊技	バルソ＝ベルドーノ	ジャンプ中→→
	カルマ＝エレガンテ	ジャンプ中↑要素入れっぱなし
投げ技	サングェ＝ヴァンジェーロ	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ディオ＝セーガ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	ネロ＝ファティカ	↓↙←+Ⓟ
	イラ＝スピンタ	ジャンプ中→↘↓↙←+Ⓚ
	イラ＝ピアノ	イラ＝スピンタ後Ⓟ
	スプレジオ	→↓↘+Ⓟ（ガードキャンセル対応）
EX必殺技	プロヴァーディ＝セルヴォ	⇦⇧⇩⇦⇨+ⓀⓀ後Ⓚ
	フィナーレ＝ロッソ	⇩⇩+ⓅⓅ
追い打ち	ラサーレ＝セーガ	相手ダウン中↑要素+Ⓚ

ユン YUN

変幻自在に攻め立てろ！

ターゲットコンボを数多く持ち、素早い特殊技や必殺技で相手をほんろうできるのがユンの持ち味。小さくジャンプして蹴りを放つ中段攻撃の旋風脚や、投げた後に相手の背後へ回って追撃を狙える前方転身など、カード崩しにも困らない。相手に向かって低い姿勢で突進する鉄山靠や、拳を突き出して突進する絶招歩法があるため、中～遠距離戦もこなせる万能キャラだ。

特殊技	旋風脚	➡+中Ⓚ
	打開	➡+強Ⓟ
	雷撃蹴	垂直 or 前方ジャンプ中↘+Ⓚ
投げ技	モンキーフリップ	⬅ or ➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	膝蹴り	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	鉄山靠	➡⬇↘+Ⓟ
	絶招歩法	⬇↘➡+Ⓟ
	二翔脚	➡⬇↘+Ⓚ
	虎撲子	⬇↙⬅+Ⓟ（ⓅⓅ同時押しでフェイント）
	前方転身	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
スーパーアーツ	槍雷連撃	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	揚炮	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ
TC	TC1	ジャンプ弱Ⓟ→➡+強Ⓟ
	TC2	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ
	TC3	立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅+強Ⓟ
	TC4	立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ

アレックス ALEX

パワーを活かせ！

パワー型のキャラながら、軽快な動きも可能なアレックス。その技は、近距離戦用のものがほとんどだが、中～遠距離戦で活躍するものもある。パワーボムは威力の高い投げ。エアニースマッシュは斜め上に跳び上がり、ヒザで攻撃する。スタンガンヘッドバットはジャンプするようにして相手につかみかかり、ヒット後にスタン（気絶）させるぞ。

特殊技	チョップ	➡+中Ⓟ
	ラリアット	➡+強Ⓟ
	ヘッドバット	⬅+強Ⓟ（背後ヒット時はスリーパーホールド）
	フライングクロスチョップ	前方 or 垂直ジャンプ中⬇要素+強Ⓟ
投げ技	ボディスラム	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	フラッシュチョップ	⬇↘➡+Ⓟ
	パワーボム	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ（背後ヒット時はバックドロップ）
	エアニースマッシュ	➡⬇↘+Ⓚ
	エアスタンピート	⬇タメ⬆+Ⓚ
	スラッシュエルボー	⬅タメ➡+Ⓚ
スーパーアーツ	ハイパーボム	レバー1回転+Ⓟ（背後ヒット時は技が変化）
	ブーメランレイド	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	スタンガンヘッドバット	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ
TC	TC1	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
	TC2	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

鉄山靠がヒットして、相手を浮かせたらチャンス！　忘れずに追撃を決めていこう。

スーパーアーツの揚炮も、ヒット後に相手を追撃可能。うまく連続技に組み込みたい。

『ストⅢ』キャラはここが面白い！

『ストⅢ』を代表するシステムといえば、ブロッキング。難度は高いものの、地上・空中どちらに居ても相手の攻撃を弾くことが可能だ。ブロッキング成功後は大きく有利になるので、普段は当てにくいコンボ始動技を狙ったり、対空技をかいくぐって接近したりできる。腕を磨けば、どんな状況からもプレッシャーをかけていけるぞ！

立ち回る際に不利であっても、相手の攻撃を読んで1回ブロッキングに成功すれば、チャンスが到来する！

フラッシュチョップは連続技に組み込んでいける。ゲージを一定量使用するEX版もある。

ブーメランレイドは、チョップを複数回決めてからバックドロップで締める連続技。

ユリアン URIEN

影の帝王、再

特殊技	クォーラルパンチ	➡+中Ⓟ
	クォーラルキック	➡+中Ⓚ
	テリブルスマッシュ	➡+強Ⓟ
投げ技	スパルタンボム	⬅ or ➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	デストロイクロー	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	チャリオットタックル	⬅タメ➡+Ⓚ
	バイオレンスニードロップ	⬇タメ⬆+Ⓚ
	デンジャラスヘッドバット	⬇タメ⬆+Ⓟ
	メタリックスフィア	⬇↘➡+Ⓟ
スーパーアーツ	タイラントパニッシュ	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ
	ユピテルサンダー	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	エイジスリフレクター	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ（ⓅⓅ同時押しで斜め上に発生）
TC	TC1	立ち弱Ⓟ→中Ⓟ
	TC2	➡+中Ⓟ→➡+強Ⓟ

エイジスリフレクターをうまく相手に重ねれば、中段と下段の二択を迫ることができる！

ユリアンはリーチの長い通常技・特殊技を持ったキャラ。テリブルスマッシュは中段攻撃で、相手のガードを崩すのに役立つ。必殺技には長い距離を突進するチャリオットタックル、垂直に上昇してから相手を急襲するバイオレンスニードロップ、小さくジャンプしての頭突きを繰り出すデンジャラスヘッドバットなど、特徴的なものが多い。メタリックスフィアはエネルギー弾を放つ飛び道具だ。スーパーアーツのエイジスリフレクターは鏡のような多段の飛び道具を停滞させるため、面白い使い方が可能。

春麗 CHUN-LI

伝説の

特殊技	鶴首落脚	近距離立ち中Ⓚ押しっぱなし
	発勁	⬅+強Ⓟ
	双連掌	⬅+中Ⓟ
	尖杖蹴	➡+中Ⓚ
	転身脚	↘+強Ⓚ
	鷹爪脚	ジャンプ中⬇+中Ⓚ
	三角飛び	斜めジャンプ中壁際で壁と逆方向にレバー入れ
投げ技	虎襲倒	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	龍星落	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	百烈脚	Ⓚ連打
	気功拳	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	スピニングバードキック	⬅タメ➡+Ⓚ
	覇山蹴	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
スーパーアーツ	気功掌	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	鳳翼扇	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ
TC	TC1	斜めジャンプ強Ⓟ→強Ⓟ（初段空振り時でも使用可）

春麗は特殊技を多数持っているのが特徴。双連掌は往復びんたを繰り出す2段技。尖杖蹴は前進しながら繰り出す前蹴りだ。鷹爪脚はいわゆる"踏み付け"で、相手を踏み付けた後にもジャンプ攻撃を出せる。

必殺技にも要注目。目にも止まらぬ速さで蹴りを連発する百烈脚、飛び道具を放つ気功拳、跳び上がってから開脚しての蹴りを放つ中段攻撃の覇山蹴など、強力なものがそろっている。スーパーアーツの気功掌は大きな気の塊を前方に展開。鳳翼扇は強烈な蹴りの連打を浴びせる多段技だ。

『ストⅢ』春麗の代名詞ともいえる鳳翼扇。決めた後は、ハイジャンプからの追撃も可能だ！

トクガワ家付きの隠密集団 "お庭番"の頭領

ムクロ MUKURO

隠密を統べる忍であるムクロは、数々の武器と忍術を使った変幻自在の動きが可能なキャラ。3体に分身する蜻蛉や、ワープする空蝉など、トリッキーな技を持つ。また、強Ⓚなど通常技もクセの強いものが多いぞ。

特殊技	牡丹落とし	➡+中Ⓟ
	木立払い	↘+中Ⓚ
	千木落とし	ジャンプ上昇中に弱Ⓟ
	双首大蛇	立ち強Ⓟヒット後に強Ⓟ
	堂鐘打ち	立ち or しゃがみ弱Ⓟヒット後に強Ⓟ
	楽車当て	立ち or しゃがみ弱Ⓟヒット後に⬇要素+強Ⓟ
	燕繰り	立ち中Ⓚヒット後に強Ⓚ
	雲隠れ	ジャンプ中⬆要素
投げ技	修羅風車	⬅ or ➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	夜叉脅し	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	一文字	⬇↘➡+Ⓟ
	羅刹刃	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ
	螺旋脚	⬇↙⬅+Ⓚ
	蜻蛉	⬅↙⬇↘➡+Ⓚ
	急停止	弱蜻蛉中に弱Ⓟ
	牡丹落とし	弱蜻蛉中に中Ⓟ
	楽車当て	弱蜻蛉中に強Ⓟ
	楯降ろし	中 or 強蜻蛉中に弱Ⓟ
	野太刀薙ぎ	中 or 強蜻蛉中に中Ⓟ
	鎌首大蛇	中 or 強蜻蛉中に強Ⓟ
	空蝉	➡⬇↘+Ⓚ
ミスティックブレイク	十文字	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	爆龍昇	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ(LV2以上で使用可)
	閻魔突き	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ(LV3以上で使用可)
アルティメットカウンター	小袖返し	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓟ
	肝破り	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓚ
追い打ち	丑三縫い	相手ダウン中⬆要素+Ⓚ

分身技の蜻蛉からは、追加入力でさまざまな攻撃を出せる。急停止や中段攻撃もあるぞ。

十文字は無数のクナイを投げる技。ここから一気に攻め込めるので、使いやすい。

人間の姿を取り戻すために闘う半獣の王

レオ LEO

「ウォーザード」の主人公であるレオは、剣を活かしたリーチの長い攻撃がウリ。クロノス(アキレス)・ラッシュは、タックルの後に中段(下段)斬りに移行する突進技。マーズ・スラッシュは雷、氷、炎の剣を使い分けて振り下ろす斬撃で、ギガス・ドライバーは高威力の投げ技だ。

特殊技	ロアリバース	立ち強Ⓟ動作中に強Ⓟ
	リブライバスター	しゃがみ強Ⓚ動作中に強Ⓚ
	フェイスアポロン	ジャンプ中⬇要素+中Ⓟ
	イカロスダイブ	ジャンプ中⬇要素+中Ⓚ
	オリオンヴァールト	ジャンプ中⬇要素+強Ⓚ
投げ技	ワイルドスラム	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	クロノス・ラッシュ	⬇↘➡+Ⓟ後ⓅⓅ
	アキレス・ラッシュ	⬇↘➡+Ⓟ後ⓀⓀ
	マーズ・スラッシュ	➡⬇↘+Ⓟ
	ガイア・ドライバー	レバー1回転+Ⓟ
ミスティックブレイク	ヘラクレス・ラッシュ	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	ギガス・ドライバー	レバー2回転+Ⓟ(LV2以上で使用可)
アルティメットカウンター	クロノスリヴェンジ	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓟ
	アキレスリヴェンジ	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓚ
追い打ち	ヘリオスパイル	相手ダウン中⬆要素+Ⓚ

レオ版スクリューパイルドライバーといった感じのガイア・ドライバー。威力はお墨付き。

突進しつつ斬撃を繰り返す、ヘラクレス・ラッシュ。無敵時間の有無が気になるところ。

「ウォーザード」キャラはここが面白い!

まず目が行くのはアルティメットガード。上、中、下段すべての攻撃をガードできる上に、ケズりも無効化。ここからは専用の反撃技もあり、その鉄壁っぷりには注目だ。さらに、レベルアップでキャラを強化でき、対戦後半になるほど闘いやすくなるなど、独自要素の濃さが魅力といえる。新キャラを使う感覚で遊べるので、新しモノ好きの人にオススメ。

「ウォーザード」キャラの代名詞ともいえるアルティメットガード。絶対の防御に、対戦相手も手を焼くはず。

神と自負する海獣の実力や?

ヌール NOOL

投げ技	ハンギングボヤージュ	⬅ or ➡+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	ヴァイタルサッカー	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	アークティックストリーム	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	ノーチラスアタック	⬅↙⬇↘➡+Ⓚ
	ハイドロスピニング	➡⬇↘+Ⓚ(空中可)
	タッドボールショット	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ or Ⓚ
	ベノムファネル	⬇⬇+Ⓟ
ミスティックブレイク	ライトニングマスト	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	ストラングルスパーク	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓚ(LV2以上で使用可)
アルティメットカウンター	トライデントアンバー	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓟ
追い打ち	フェイタルストーム	相手ダウン中⬆要素+Ⓚ

タッドボールショットは子イカを停滞させる飛び道具。ボタンによって配置場所を決められる。

自らを神と称するヌールは、触手に持ったトライデントを使って闘うキャラ。通常技はⓅでトライデントによる攻撃、Ⓚは触手による攻撃となっている。必殺技のアークティックストリームは氷の竜巻を飛ばす飛び道具で、けん制に使いやすい。ノーチラスアタックはベガのサイコクラッシャーアタックのような突進技。タッドボールショットは小さいイカを配置する技で、Ⓟはヌールの近くに、Ⓚは遠くに設置する。ミスティックブレイクのライトニングマストは頭上に雷を発生させる技で、対空に使えそう。

絶対の力を持つ火竜神

ハウザー HAUZER

特殊技	ガイアブレイク	➡+中Ⓟ
投げ技	コンフラグレイションスレー	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ヴォルカノブレス	⬇↘➡+Ⓟ
	デリュージュアサルト	⬇↘➡+Ⓚ
	テンペストフォール	⬇タメ⬆+Ⓚ
ミスティックブレイク	デリュージュクライシス	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ
	ガストフレイム	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ(LV2以上で使用可)
アルティメットカウンター	テンペストストライク	アルティメットガード中⬅↙⬇+Ⓟ
追い打ち	テアメサカー	相手ダウン中⬆要素+Ⓚ

他の追随を許さない巨躯を持つハウザーは、見た目通りのパワフルな攻撃が特徴。通常技は弱、中、強によってリーチに大きく差がある。その中で特に必見なのは各種強Ⓚだろう。これは尻尾を振り回す攻撃で、画面4分の3以上のリーチを持ち、飛び道具のような使い方が可能。必殺技は頭部を突き出して突進するデリュージュアサルト、上昇してから踏み付け攻撃を出すテンペストフォールなど、意外に素早い攻撃を繰り出せる。ミスティックブレイクのデリュージュクライシスは突進技。Lv2技のガストフレイムは強烈な火を吹く技だ。

Lv2以上で使用可能のガストフレイム。その見た目、威力はまさに圧巻といえる追力だ。

武神流継承者がここに復活!

『ZERO3』以来、久々の登場となる武神流第39代正統継承者。素早い動きは相変わらずで、疾駆けを利用した連係で相手を惑わすのが強力だ。スライディングキックを仕掛ける特殊技の鎌鼬や、タックルで相手を攻撃する崩山斗などの強烈な打撃技を持ち、投げ技の武神イズナ落としを使ってトリッキーに動くことも可能。ガードを揺さぶるのが非常に得意なキャラだ。

特殊技	武神獄鎖拳	弱Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓟ・強Ⓚ
	武神獄鎖投げ	獄鎖拳中の強Ⓟ後に↓要素+Ⓚ
	首砕き	→+中Ⓟ
	鎌鼬	↘+強Ⓚ
	喉切	鎌鼬中に強Ⓚ
	肘落とし	ジャンプ中↓要素+中Ⓟ
投げ技	背負い投げ	←or→+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	つかみひざ蹴り	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	武神流背負い投げ	つかみひざ蹴り中→↑←+Ⓟ
	イズナ落とし	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	武神旋風脚	↓↙←+Ⓚ
	武神イズナ落とし	↓↘→+Ⓟ後Ⓟ
	疾駆け	↓↘→+Ⓚ
	急停止	弱疾駆け後Ⓚ
	影すくい	中疾駆け後Ⓚ
	首狩り	強疾駆け後Ⓚ
	崩山斗	↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ	武神八双拳	↓↘→↓↘+Ⓟ
	武神剛雷脚	↓↘→↓↘+Ⓚ
TC	TC1	立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ

ガイ GUY

さくら SAKURA

強いあの人を追い掛けて……

日々リュウを追い掛けて闘う女子高生、春日野さくら。必殺技の見た目は『カプエス2』で登場したときとほぼ同じだが、波動拳は『ZERO3』仕様になっていることに注目したい。これまで登場したシリーズでは、いずれも「オリジナルコンボ」が強力なキャラだったが、本作でも咲桜拳によるケズりは健在か!?

特殊技	フラワーキック	→+中Ⓚ
投げ技	セーラーシュート	←or→+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	さくら締め	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	波動拳	↓↘→+Ⓟ(Ⓟ連打で弾が変化)
	咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
	春風脚	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	桜華脚	ジャンプ中↓↘→+Ⓚ
	さくら落とし	→↓↘+K後にⓅ(3回まで追加入力可)
スーパーコンボ	真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	乱れ桜	↓↘→↓↘+Ⓚ

疾駆けからは中段・下段攻撃に加え、急停止も可能。通常技キャンセルから出すといい。

武神剛雷脚がハウザーにヒット。オリジナルコンボゲージ50%以上で繰り出せるぞ。

「ZERO」キャラはここが面白い!

『ZERO』シリーズには豊富にゲームシステムが存在するが、その中で最も目を引くのは、やはり「オリジナルコンボ」だろう。本作でも『ZERO』キャラはこのシステムが使えるため、大ダメージを与えられるコンボを研究→実践するのが面白そうだ。対空用、連続技用など、状況別の発動方法やコンボを極めれば、勝率アップ間違い無し!?

発動時に無敵時間があるので、対空迎撃をつぶすのに重宝する。ここから大ダメージを与えたいところ。

突進しながらアッパーを繰り出す咲桜拳は健在。また連続技やケズりに活躍するのか!?

→+中Ⓚは中段攻撃なので、相手のガードを崩すのに役立つ。グラフィックにも注目!

かりん KARIN

さくらにライバル心抱くお嬢様

特殊技	旋風刈り	→+中Ⓚ
投げ技	社崩し	←or→+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	焔蹴り	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	浴びせ社崩し	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	紅蓮拳	↓↘→+Ⓟ後Ⓟ・Ⓟ
	紅蓮拳 改	←↙↓↘→+Ⓟ後Ⓟ・Ⓟ
	紅蓮崩掌	紅蓮拳(・改)1~2発目中→+Ⓟ
	紅蓮頂肘	紅蓮拳(・改)1~2発目中↘+Ⓟ・Ⓟ
	紅蓮楔	紅蓮拳(・改)1~2発目中↓要素+Ⓚ
	紅蓮無尽脚	紅蓮拳(・改)1~2発目中Ⓚ
	紅蓮殲破	紅蓮拳(・改)1~2発目中↑要素+Ⓚ
	紅蓮夜叉	紅蓮拳(・改)1~2発目中←+ⓅorⓀ
	無尽脚	→↓↘+Ⓚ
	崩掌	→↓↘+Ⓟ
	夜叉返し	↓↙←+ⓅorⓀ(Ⓟで上段当て身、Ⓚで下段当て身)
	烈殲破	↓↘→↗+Ⓚ
	烈尖頂	←↓↙+Ⓟ後Ⓟ
	荒熊いなし	レバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	神月流 神罰闘闘	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ

紅蓮拳は『ZERO3』同様、弱攻撃から連続技に組み込める。

神月財閥の一人娘。頭脳明晰、容姿端麗で、若干16才にして各種武道、武芸、格闘技に精通しているスーパーお嬢様だ。飛び道具は一切持っていないが、多彩な打撃技と投げ技で相手へ次々にプレッシャーを与えていけるキャラだ。特に紅蓮拳と紅蓮拳・改は、レバー操作+ボタンによってさまざまな攻撃に派生するので、連続技に、ガード崩しにと、いろいろ活用できるぞ。

ローズ ROSE

美しきジェノバの占い師

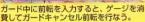
特殊技	スライディング	↘+中Ⓚ
投げ技	ソウルドレイン	弱Ⓟ+弱Ⓚ
	ソウルフェイド	ジャンプ中弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	ソウルスパーク	←↙↓↘→+Ⓟ
	ソウルスルー	→↓↘+Ⓟ
	ソウルリフレクト	↓↙←+Ⓟ
	ソウルスパイラル	↓↘→+Ⓚ
スーパーコンボ	オーラソウルスルー	↓↘→↓↘+Ⓟ
	オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+Ⓟ

ソウルリフレクトには攻撃判定も備わっており、飛び道具を吸収したり跳ね返す以外にも使える。

魔人ベガの「サイコパワー」に対抗する力、「ソウルパワー」を操る絶世の美女。飛び道具のソウルスパークが強力な上、相手の飛び道具を吸収したり跳ね返すことができるソウルリフレクトで、遠距離戦はほかのキャラに付け入るスキを与えない。そのほか、対空投げのソウルスルー、連続技用のソウルスパイラル。さらにはスーパーコンボのオーラソウルスルー、オーラソウルスパークと、『ZERO3』にあった必殺技は一通りそろっている。相手を無防備にする強力なゼロカウンターも健在だ。

イングリッドはここが面白い！

イングリッドは完全に新規のキャラだけに、新鮮な気持ちで動かせる。専用システムで目を引くのは、前方に転がりながら移動する前転。姿勢が低いので相手の打点の高い攻撃を避けながら移動できるようだ。ゲージは3本までストックでき、スーパーアーツはLv1～3まで存在。レベルの数字分ゲージを消費すれば、スーパーアーツを繰り出せる。そのほかにも、ゲージを消費することでガードキャンセル前転などもできるため、ゲージ管理が非常に奥深い。

ガード中に前転を入力すると、ゲージを消費してガードキャンセル前転を行なう。

イングリッドの前転は、飛び道具などの攻撃をかわしながら前方へ移動できるぞ。

イングリッド INGRID

イングリッドは見た目は若い少女だが、言葉遣いだけは妙に古臭いという不思議なキャラ。通常技の全体的なリーチは短めだが、前方に飛び跳ねながら蹴りを放つイージーステップや、スライディングしながらキックするリトルラグといった技を持つので、ある程度の間合いをカバーできる。

一方必殺技はというと、飛び道具から無敵技、また当て身投げまで一通りそろっている。サンシュートは放物線を描きながら、光の玉を前方に投げる技。飛行距離が短いのでけん制には向かないが、停滞している時間が長いので足止めに利用できそうだ。そのほかでは、連続技に役立ちそうなサンライズや、空中から敵を急襲するサンダイブ、そして各種スーパーアーツに注目しておきたい。

当て身技のサンアッパー、サンローワーで相手の攻撃を取ると、上空に放り投げる。

飛び道具のサンシュートは、技後のスキに注意すれば、相手の足止めに使っていけそう。

突進攻撃のサンライズは発生が早く、連続技に役立つ。ただし、技後のスキが大きいので、ガードされると危険だ。

特殊技	サンブライト	→+中Ⓟ
	イージーステップ	→+中Ⓚ
	リトルラグ	↘+中Ⓚ
投げ技	ライトバニッシュ	←or→+弱Ⓟ+弱Ⓚ
	サンクラック	弱Ⓟ+弱Ⓚ
必殺技	サンシュート	↓↘→+Ⓟ
	サンライズ	↓↘→+Ⓚ
	サンダイブ	ジャンプ中↓↙←+Ⓚ
	サンアッパー	↓↙←+Ⓟ(上段当て身)
	サンローワー	↓↙←+Ⓚ(下段当て身)
	サンアーチ	→↓↘+Ⓚ
スーパーアーツ	サンバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	サンシャイン	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	サンデルタ	↓↙←↓↙←+Ⓟ

背景のキャラクターたちをご覧あれ！

ステージ背景キャラ紹介

本作には、使用可能キャラとして登場しなかったキャラクターたちが、オールスターゲームらしく背景で登場している。ケンやサガットのような有名なキャラはもちろん、中には非常にマニアックなキャラまで居るので、目を凝らして探してみよう。ここではその一部を紹介！

下町ステージ

ダン
最強流の男が、バスの乗車口前に立っている。

まこと
『ストⅢ3rd』に登場した空手娘がバスの横に。

マキ
『カプエス2』に登場したガイと同門のくの一。

エドモンド本田
ステージ中央で片腕を振り上げているのが彼。

いぶき
エドモンド本田の上で、壁に張り付いている。

山頂ステージ

サガット
元祖『ストリートファイター』のラスボスで、そのときリュウに胸に傷を付けられる。現在はその復讐に燃えるムエタイ王。

アドン
『ZERO』シリーズに登場。サガットの一番弟子だが、現在は師を憎んでいる。ムエタイこそ世界最強、と信じて疑わない。

ダルシム
手足を自在に伸ばして攻撃する、インドのヨガ修行僧。カプコンの格闘ゲームでは常連の彼も、本作では背景キャラに。

スラムステージ

ケン
ご存知リュウの永遠のライバル。今回は観戦のみ。

ショーン
ケンの左奥で、弟子のショーンも闘いを見守る。

ディー・ジェイ
あの陽気な男も背景で登場。横にはキャミィの姿も。

コーディー
『ZERO3』や『ファイナルファイト』に登場した。

バーディー
『ZERO』シリーズに登場した悪役の彼も……。

ヒューゴー
あまり目立たないが、壁の奥に立っているぞ。

世界中に散らばる「ボクが一番うまくガンダムを使える」パイロット予備軍に贈る、リアルシミュレーターが大登場!!

世に星の数ほどあるガンダムゲームの中にあって、これまでに無い“リアルシミュレーション”というコンセプトで開発されたコックピットタイプの新作が、AMショーにて本格起動！　「男子の面子、軍の権威、それらが傷付けられてもガンダムが操縦できればそれでよろしい!」という宇宙世紀の申し子たちは、看過できぬ期待作といえるだろう。

Text:田渕健康

機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3Dアクション
■操作方法：ジョイスティック×2+4ボタン+フットペダル
■発売日：2005年春予定
■使用基板：Chihiro

迫真!!
リアルなグラフィックで描かれた敵MS。主観画面いっぱいに広がる激しい戦闘は、必ずや一年戦争の世界へとプレイヤーを引き込んでいくことだろう。

高濃度の情報量!
刻々と変化する戦況を、画面に表示されるインフォメーションから読み取り、その時点で考えうる最善の行動を取れるようになろう。

今度の「ガンダム」はコックピットタイプのリアル指向!!

これまで、有りそうで無かったコックピットタイプの専用大型筐体作品が、本格シミュレーターという切り口を伴って、アーケードに登場することが決定した。

一年戦争終結後、新規パイロット養成のためのシミュレーターとして開発されたという設定を持つ『GUMDAM Battle Operating Simulator』(以下『G-B・O・S[ジーボス]』)。一年戦争時の対モビルスーツ戦をリアルにシミュレートし、さまざまな局面における多種多様なミッションをこなしていくことが、パイロットの目的となる。

操作は二本の操縦桿とフットパネルで行ない、攻撃・防御は操縦桿に設定されているトリガー、ボタンに振り分けられている。専用筐体と特殊操作系を用いたモビルスーツの操縦は、これまでに無い臨場感を醸し出してくれる！

加えて、筐体にはICカードリーダーが備えられ、戦績のセーブや新要素のダウンロードなど、拡張性の高さも見逃せない。AMショーの時点では30%の完成度であったが、今後の展開に大いに期待できる作品だろう。

※ここで紹介している操作方法は、あくまでもAMショー出展時点でのものです。実際の製品とは異なる可能性があるので、ご了承ください。

プレイヤーが搭乗するのは、もちろんRX-78-2 GUNDAM！ ショーの時点ではGMも選択できた。今後、さまざまなモビルスーツが追加される模様である。

もちろん、武装もICカードでプレイを重ねることで入手できる予定で、ビームジャベリンやハンマー、ハイパーバズーカなどが用意されているらしい。……幻のガンダムトマホーク(クローバー製)も入手できるのだろうか。

生アムロ襲来!!

GUNDAM Battle Operating Simulator スペシャルステージ

去る9月4日・東京ビッグサイトで開催されたAMショー、バンプレストブースにて、アースノイド驚愕の豪華ステージが開催されたぞ！　トークあり、ゲーム大会ありの大盛り上がりで、会場の注目を一身に集めておりましたゾ。

Gがこんなにすごいなんて……

今回のショーで、初めてプレイアブルな筐体か展示されたということで『G-B-O-S』の周囲には終日、人が絶えなかった。プレイヤー、オペレーターを問わず、大いに関心を寄せていたのだ。

その盛り上がりを加速させるべく、一般入場日の9月4日、バンプレストブースの特設ステージにて、午前・午後2回の『G-B-O-S』スペシャルステージが開催された！　初回のゲストにはアムロ役の声優としておなじみの古谷徹氏、2回目のステージには、ガンダムフリークとして知られる土田晃之氏が登場。実際に『G-B-O-S』のプレイをされた感想を、興奮と共に語られていたぞ。

ステージには『G-B・O・S』に熱いまなざしを注ぐガンダムファンが多数詰め掛けた。ステージは二回とも満員御礼！

古谷氏のプレイ時には「そこっ！」「落ちろ！」といった、劇中でおなじみの名台詞がライブで続出！

すごい……親父が熱中するわけだ

イベントでは、ゲストによるチュートリアルのほかにも、一般参加者の中から無作為に選ばれたプレイヤーによるゲーム大会も開催！　提供された豪華賞品を目指して、新人パイロットたちが火花を散らしていたぞ。

大会出場者を募る際、本誌の某ライターが、たまたま挙手をしてたまたま古谷氏に当てられてたまたま優勝してしまうという南極条約上等の暴挙を働いたものの、優勝商品は没収されて本誌プレゼントとなったというオチまでついたイベントとなった。──悲しいけど、これって戦争なのよね……。

今回の『G-B・O・S』イベントでは、「制限時間内で何機敵MSを撃墜できるか」という特別ルールで行なわれた。

出場選手に対し、古谷氏が「田渕さん、うかつだぞ！」とアムロばりの叱責をするという一幕もあり。

開発度30% Ver. ステータスインフォメーション

細かいルール云々を語るより、画面構成から操縦法を読み取り、ゲームの雰囲気をつかんでいただいた方が早い（に違いない）ということで、画面ステータスを速攻解説！

①耐久度を示すダメージゲージ。ゼロになるとゲームオーバー。ルナ・チタニウム製の装甲はザクマシンガンごときの豆鉄砲じゃ傷一つくらわな……と、思いきや、このシミュレーターではバリバリダメージをくらうので、耐久度には十分に気を使おう。

②ミッションごとに与えられたタイム。制限時間内に提示された任務を果たそう。

③フットペダル操作によるバーニア使用時に減少。オーバーヒートを起こすと数秒のチャージが必要となる。RX-78-2搭乗時に、従来のエネルギーゲインの5倍あるかどうかは不明。

④メインウエポンゲージ。ビームライフルなどのエネルギーに設定されている。レッドゾーンに入ると数秒のチャージが必要となる。

⑤ターゲットサイト。ある程度自動ロックオン補正が掛かる。敵機の残耐久力は、外側の赤いゲージで確認できる。

⑥サブウエポンゲージ。頭部バルカン砲の残弾数などを表示。

⑦⑧シールドの耐久値など、副兵装の状態を表す。使用機体や選択している武器によって、その用途が変わってくる。

⑨レーダーマップ。自機と敵機の位置を表示。

⑩ミッションの進行状況を表示。敵機破壊任務などでは、要求される撃墜数機などが表示される。

⑪⑫エネミーマーカー。画面外に存在する敵機や障害物などを示唆してくれる。

発売は2005年！　震えて待て!!

コックピットの臨場感と、ICカードと連動した高い拡張性に期待が持てる『G-B・O・S』。AMショーの時点では、ガンダムとGMしか操作できなかったが、ゆくゆくはRX-77-2ガンキャノンやRX-75-2ガンタンク、さらにはRX-78 NT-1アレックスなども登場予定とのこと。この勢いでRX-78-4やRX-78-5なども操縦できたらいうこと無しっスよ！　などと期待は高まる一方だが、発売予定はまだちょっぴり先の2005年。続報が入り次第本誌でも随時フォローしていくので、チェックを怠らないように！

グレフ待望の新作は対戦型シューティングなのか!?

ついにグレフの新作がヴェールを脱いだ。そこには2機の機体が弾幕を張り、近接攻撃を仕掛ける姿が！　全貌は未だにはっきりしないものの、今までに無い対戦の匂いを感じ取ってみてくれ。

Text:MVP

旋光の輪舞（仮称）
■メーカー　：グレフ
■ジャンル　：対戦アクションシューティング
■操作方法　：8方向レバー＋3ボタン（予定）
■発 売 日　：未定
■使用基板　：NAOMI GD-ROM

旋光の輪舞

弾幕VS.弾幕!?
撒・撃・避の融合した姿がここに!!

『BORDER DOWN』で魅せたシューティングのノウハウを活かし、今度は2機の機体が弾幕と回避のしのぎをケズる対戦シューティングゲーム？　を送り出すグレフ。既存の枠を超越した意欲作だ。

まるでシューティングゲームのボスのような弾幕を繰り出し、相手はそれをかいくぐって弾を撃つ。画面上の各種ゲージから、対戦シューティングに見て取れるこのゲームは、弾をばら撒くそう快感や、弾の間を縫って避ける楽しさが期待できそうだ。

相手を誘導するような弾も見受けられる。いろいろな弾を使った連係を作るのも面白そうだ。

センコウ ノ ロンド
（仮称）

個性的なキャラと人型メカの関係は!?

CITRONETTE

CITRONETTEというこの機体は、どういった機構で動くのか？　GODDIVERは社名？　などと、相関関係も気になる人が多いはず。

支援兵器と合体して ばら撒き攻撃!?

右の写真では、機体が大幅にパワーアップしているように見える。容易に想像できる圧倒的な火力を、早く操ってみたいところだ。ただし、このモードを使用するには何かしらの条件が必要だと思われるものの、ゲージのたまり具合などはほかの写真と変わらないのが気になるところ。

ズームアップ画面で 近接攻撃が唸る！

画面いっぱいに機体が表示され、近接攻撃がヒット！派手な攻撃が当たっている割には体力の減りは少ない。相手が攻撃をガードしているのか、近接攻撃の威力が低いのか。その真偽は……次号以降に注目だ！

グレフ 丸山社長特別インタビュー

Q:どんなゲームなんでしょうか
ジャンルを一言で言うならば「弾幕対戦アクションシューティング」でしょうか。
実際どんなゲームかは、触ってからのお楽しみ！…です。
Q:グレフといえばシューティングを期待してしまうのですが
エラい異端ではありますが、これもシューティングの可能性の一つ、ですね。
ただ、今後正統派のシューティングをやらないわけではないので、ご心配なく。というか近いうちにまたネタを投下しますよ（笑）。
Q:いつごろから開発されていましたか
企画は今年の初めから動き始めました。実作業を開始したのは4月ごろです。
Q:開発進行度はどれくらいですか
基礎的な部分を終えて、現在ロケテストに向けて鋭意調整中といったところです。アバウトに2～30%といったところでしょうか。
まぁ数字自体はかなり適当です（笑）。
Q:コンセプトを教えてください
総合的なイメージとして、「輪」というキーワードがあります。輪・わっか・回る……それはグラフィックの部分だったり、ゲーム的なものだったり、ストーリーのバックボーンだったり、です。
Q:どんなプレイヤーがターゲット層ですか
日ごろ対戦ゲームを楽しんでいるプレイヤーはもちろんですが、今の対戦モノに敷居の高さを感じているプレイヤーやシューティングファンにも、ぜひやっていただきたいです。そして、そういう方々に楽しんでもらえるようなゲームを目指しています。
Q:これからの展開について
とりあえず10月中旬に初お披露目（ロケテスト）する予定です。そのときに、アンケート用紙の設置なども考えているので、そこでいろいろなご意見を伺いたいと思います！
Q:最後に一言
ゲーム内容もそうなのですが、デザイン部分やその他もろもろ含め、いろんな意味で実験的・冒険的なことをしています。
いい意味で市場に刺激を与えたいと考えていますので、応援よろしくお願いします！

PROFILE
有限会社グレフ　代表取締役
同社シューティングゲーム『BORDER DOWN』の企画とディレクションを担当。
今作でも企画とディレクションを担当。

プレイヤーは、ゲーム初プレイ時に入学審査で五つの寮に振り分けられる。上の画像はプレイヤーに与えられた寮の個室。内装は階級アップすると豪華に変化していくぞ。また、寮対抗ランキングも行なわれる予定だ。自分の所属する寮を、トップ寮に押し上げるチャンスだ!

密かにイメチェン!?

生徒 レオン

既存のキャラのグラフィックにも手が加えられたぞ。あれあれ? レオン君も新学期に合わせてイメチェンかな?

禁断の魔女っ娘ティーチャー

新教師 マロン先生

羽、ステッキ、お子さま体型という魔女っ娘の基本をおさえたマロン先生が登場だ、コノヤロウ! しかも担当ジャンルは「アニメ・ゲーム」だぜ、最高だぜ!

店舗間通信対戦で、全国のクイズファンと対戦できる『クイズマジックアカデミー』の続編が登場。新しい先生や新入生、新システムが多数追加されているぞっ。

クイズマジックアカデミー2

■メーカー:コナミ
■ジャンル:ネットワーククイズゲーム
■操作方法:タッチパネル
■発 売 日:2004年11月予定
■使用基板:–

Text:福田柵太郎

ロケテストいんぷれ

新宿でロケテスト版を遊んだときは、入学審査でキャラが決定されるという仕様になっていたので、問題を解くより気合いを入れて入学審査に挑みました。

クイズモードは、相変わらずの緊張感が熱いですよ!

アカデミーの頂点を狙え! リーグ制の導入

今作では稼動後しばらくしてから、リーグ制が配信される予定だ。リーグは三つ用意されていて、賢者に達したプレイヤーはいずれかのリーグに属し、自分の所属するリーグのトップを目指す。定期的にリーグチャンピオンシップが行なわれ、その成績に応じて上位リーグへの昇格、下位への降格が行なわれる。リーグ内トップを目指して頑張ろう!

クイズ王も大絶賛!? 新クイズが続々登場!

前作の出題形式はすべて継承された。新たな形式の中で面白いのが、問題分岐システムだ。これはクイズ番組のように「アルカディアといえばゲームセンターの雑誌…… "ですが"、アルカイスムとは何?」といった問題が途中で変化するタイプだ。

そのほかにも、画像を使ったクイズが多数追加されている。柔軟な思考が勝利のカギだ!

新教師 ガルーダ先生

学園に舞い降りた鳥人間教師、ガルーダ先生。担当ジャンルは「スポーツ」と、予想通りのガチ体育教師だ。君もガルーダ先生と共にクイズで汗を流そう!

QMA2新聞部(仮) 魔女っ娘先生や鳥先生のほかにも、新たな先生がたくさん登場! 魔術師風のご老体先生、ミランダ先生に匹敵するエルフ風のセクシー先生など各教科ごとにティーチャーが優しく教えてくれるぞ(おしおきもされるけど)。また、謎が謎を呼ぶ嵐の新入生キャラクターも参戦! 既存の生徒には無いファッションに、君は驚がくするかもしれない! こうご期待!

セイギノヒーロー
SEIGI NO HERO
正義のヒーロー

街の平和はオレたちが守る!

多くの客層に好評を博したコナミの警察官シリーズの流れを組むガンシューが登場だ。遵法精神にのっとって、街にのさばる無法者をぶっ倒そう。市民を守ればキミもなれるさ、「セイギノヒーロー」に!!

セイギノヒーロー

■メーカー：コナミ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年11月予定
■使用基板：－

Text:閃屋

 Produced by SIGENOBU MATSUYAMA

相棒と抜きつ抜かれつ大攻防!!

本作はガンを画面外に向けることで、リロードと防御を同時に行なう。このとき前進が止まるので、防御ばかりしているとクリアタイムが遅くなる。

また、2P同時プレイではお互いの視点が別々に進むので、レースゲームのような競争ができ、相手に勝てば特典があるので負けられないぜ！

オムニバス仕立ての全く異なる6ステージ

セイギを守る職業をフィーチャーした、六つのステージがある。選択すると事件の概要を、それぞれ雰囲気の異なる個性的なムービーで見せてくれる。オムニバスの六つの舞台でヒーローを演じるぞ!!

地下鉄

ライバル刑事となって相棒と先を争いながら、けん銃密売グループを一斉検挙しろ！

秋葉原

プレイヤーキャラは警察官。なぜか秋葉原にチンピラが大集結、ひしめく奴らから、区民と秋葉文化を守れ！

反動機構付きのガンは、武器によって反動が変化する優れモノ。足下の加振システムは体に突き抜ける振動を与えるぞ。ポップのプロフェッショナルたちの視線に倣って、新筐体に敬礼！

この辺がデッドヒート！
隠れてばかりじゃ始まらないぜ

弾を撃ち尽くしたらリロードしなければならない。だが敵弾をビビって盾に隠れてばかりでは、ライバルにお手柄を奪われちまう。ステージ内二カ所のチェックポイントを通って、ボスを先に逮捕した方が相手に勝つ。1Pと2P共に画面のライバル側の「デッドヒートメーター」で、息詰まる状況が確認できるから、遅れを取るなよ！

さぁ、お手柄はどっち？

セイギノヒーローインプレッション

リロードは手短に、防御は確実に行なえばいいだけなのに、ライバルとの競争の状況が分かりやすく、おのずと意識して熱くなる。この熱れる感じが独特の面白さだ。今回触れられなかったが、コナミガンシューにはおなじみの、ニックネーム選択や階級、武器アイテムもあるぞ。こいつは楽しめそうだ！

慌てすぎると殉職

無謀な攻撃をしていては、殉職してしまう。ここぞというときは防御を忘れるな。殉職や、市民の誤射は大幅なタイムロスとなるので要注意！

新たなる法が魔導世界を治する！
THE KEY OF AVALON 弐
アヴァロンの鍵2 秩序と戒律
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■発売日：11月稼動予定
■使用基板：TRIFORCE
Text:C·LAN
©SEGA, 2004
戒律を司る者
ダグリス
「アヴァロンの鍵2 秩序と戒律」では、魔導学園に編入した新生徒二人とともに、アヴァロンを超える最強称号を目指して切磋琢磨することになる。一人目の生徒は、学園に厳しい戒律をもたらすダグリス。さながら風紀委員といったところか。その名前から、学長のダグダと何らかの関与があるものと思われる。
発売迫る第弐弾!!
新要素を徹底リポート!
11月に発売が予定されている待望の続編「アヴァロンの鍵2 秩序と戒律(以下2)」は、これまでのようなカードの追加だけではなく、純新作と呼ぶに相応しい全面改革が施されている。60枚以上におよぶ新カードが追加され、旧カードの能力もすべて見直し。また、VER.1時代の100枚は、イラストも描きなおされている。さらに、マップ、称号、ゲームモードなど、何から何まですべてが新しい！ 今回も新情報を交えながら『2』の詳細に切り込んでいこう。もちろん、今までのカードも使用できるのでご安心を。
旧カードもイラスト、能力共に完全刷新！
【ルーン】
2色4マス移動になり、移動後に相手に掛けておく能力タイプに変化。
【メルトダウン】
修正は攻撃値、耐久値ともに配置モンスター×1。消滅も復活！
【カメポポン】
各パラメータ18以下であれば、相手の支援モンスターの使用を封じる。
【スフィンクス】
2色4マス移動可能で、支援無しなら【弱体化の呪】効果が常時発動。
【鬼神】

【バルキリー・燕】

[illegible]

秩序を司る者

ディアラ

[illegible]の[illegible]入生は、魔導学園に秩序を取り戻すディアラ。ダグリ[illegible]制服を着ていることから、彼ら二人は何らかの巨大な意[illegible]て、計画的に送り込まれたのかもしれない。そして、気に[illegible]は校長のディアドラをもじったような名前だ。ディアドラと[illegible]タとダグリス、彼らが激突した時に、何かが起きる!?

ほかにも多数! VER.1との相違点

プレイヤーネームは漢字入力可能

ダグリス、ディアラのどちらかを使う場合は新規ICで始める必要があるが、漢字を使ったネームを付けることが可能になっている。もちろん、旧キャラでも新規ICならOKだ。より個性的なネーミングセンスを発揮せよ。

漢字入力は、かな入力から訓読みで漢字変換を行う。CPUキャラクターのネームも[illegible]ディアラ[illegible]

マップ種類と切り替えスピードの変化

今回のマップは10以上の数が用意されている。なおかつ、だれかがほこらへ行くと、頻繁に変化するので、スピーディで新鮮な戦いが楽しめる。また、ほこら間の距離はどのマップも12マスに統一され、ルートも複数ある。

マップ上にはアイテムも存在。ライフ回復、手札モンスター強化(+2/+2)、2マス以内の任意テレポート、カードトローなどがある。

カード特性の差別化

カード特性は個性が顕著になり、思い切った調整が施されている。純戦闘要員は移動値1、支援モンスターは2色3マスに統一。【ン・キィー】、【チャイリン】など、これまで微妙だったカードは2色4マスになっている。

パラメータや移動値に関しては大[illegible]な変更が多数。[illegible]ルビーは14/14に、【ケルビエル】は18/16ながら移動値が3[illegible]

戦闘シーンの高速化

CPU同士が対戦を行なった場合は、メインモニタを介さずに一瞬で勝負がつくように変更された(カードのみ表示)。また、配置モンスターに絡んだ対戦は"遠距離戦闘"となり、[illegible]戦よりも高速化が計られている。

メインモニタでの対戦は、迫力はあるが見慣れると待ち時間が気になってくる。[illegible]戦以外はスムーズにコトが運ぶぞ。

NEW 1 MODE 一人用モード

『2』ではこれまでのカードがすべて使用可能で、現在ロケテストで排出されているカードもほぼ製品版と同じもの。そのため、特に今作から始めるプレイヤーは、スタートダッシュの足並み(カード資産)に不安があるかもしれない。しかし、今回は乱入対戦だけでなく、完全な一人用で始めることが可能。初心者は時間に追われることなく、このモードでルールを覚えながらカードを増やしていこう。経験者も、新しく作ったデッキの動きを見る機会などに活用できる。ちなみに、CPUのアルゴリズムや使用デッキも大幅に変わっているぞ。

戦闘画面は一回りサイズダウンし、サテライトモニターに表示される。プレイ内容に関連した要素は、メインモニターにはいっさい表示されない。このモードは、ゆくゆく実現する? 通信対戦を想定した仕様なのかもしれない。

[illegible]デッキの[illegible]用テストや、[illegible]レベル上げに徹するプレイにも最適。今回から始めるプレイヤーは、このモードで賢者の城に到達することを目標にしてみよう。CPU相手のプレイが[illegible]

NEW 2 MODE 課題モード

課題モードとは、称号を持たない学年生のみが選択可能なCPU戦のオプションモード。一人用モードと同じルールで戦いながら、スタート直後にディアドラから出題される課題のクリアを目指すのだ。クリアできればボーナスの証がもらえ、昇級を早めることができる。課題内容はスタート時点の証数によって全40種に分かれる。途中でゲームオーバーになっても、課題をクリアしていれば証はもらえるぞ。なお、魔法使い以上になると、選択することは不可能。あくまで学年生用のボーナスの一環なので、すでに称号持ちの人はあまり気にしなくてもいいだろう。

スタート直後に、ディアドラから課題が言い渡される。学年が低いほど課題の内容はやさしいが、学年が上がると戦闘でのゲインライフ数や、健奪取数、戦闘勝利数などが条件となり、一筋縄ではクリアできなくなってくる。

見事クリアできればボーナス証をゲット。プレイヤーのカードイラストも変化していくぞ。課題専用のデッキを組むのも手だが、ほこらや城に行くことで証が増えてしまい、次回プレイの課題内容が変わってしまうこともある。

使い方を徹底解説！入すれば楽しさ100倍!!

前作まではあらかじめチームごとに使えるフォーメーションおよび戦術が決まっていたが、本作で導入された戦術ボタンにより、プレイヤーがフォーメーションおよび戦術を自由に設定することが可能になった。キミならどう使う!?

Text：出戻りたてしゅ

Impression インプレッション

近代化の波(?)なのか、本作からカウンターにプレス、オフサイドトラップといった戦術がついに導入された。元々コンパクトなゾーンでプレイするようなシステムになっている本シリーズだが、製品版ではその傾向により拍車がかかり、面白くなりそうだ！

戦術ボタンの基本システム

初期状態では、三つの戦術ボタンにチームごとの別フォーメーションと、オフェンシブ・ディフェンシブの両戦術が割り当てられている。例を挙げると、日本代表チームの場合は4-2-2-2システム、オフェンシブ、ディフェンシブの順に割り当てられている（初期フォーメーションは3-4-1-2システム）。

これだけでもゲームを楽しめるが、ICカードを購入してVS.NETに加入すれば、戦術ボタンを自由にカスタマイズ可能。いつでも好きなフォーメーションおよび戦術に

の指示が出せる！

さらにグレードアップ！よりきめ細やかな指示が可能に

攻撃における基本戦術は、前作同様に「オフェンシブ」の指示を出すこと。

初期状態では、すべてのチームにこのオフェンシブの戦術が割り当てられている。このボタンを押すと、左図のように選手たちが前がかりにポジションを変え、攻撃に多くの人数が参加するようになるのだ。

さらにVS.NETを使うと、このオフェンシブのほかにも、「左サイド攻撃」、「右サイド攻撃」、「中央突破」などの戦術も選択できる。サイドの選手の走力を活かしたい、中央に居るFWのパワーを利用したい……というときに、より効果的な指示が出せるようになった。

しかも、これらの戦術は同時に使用することが可能。三つのボタン全部に攻撃戦術をセットしてゲームの展開に合わせて使用すれば、文字通り総攻撃を仕掛けられる。2点取られたら3点取り返す……そんなイケイケサッカーを目指す人は、迷わず攻撃戦術を増やそう。

使い方その1 フォーメーションの変更ができる！

レスポンスが大幅に向上！

前作ではフォーメーション変更の指示を出しても、完了するまでに時間がかかり、ボールが動いている間は使いにくいというデメリットがあった。

しかし、本作は違う。**ボタンを押した瞬間から全選手が反応し、即座にポジショニングを変更するようになったのだ！**

これを利用して、例えば相手がボールをキープしている間は4バックにしておき、ボールを奪ったらすかさず3バックに切り替えて逆襲を狙う、という実戦的な使い方が可能となった。

また、ボタンを押した瞬間にボールを持っている選手の位置によって、ほかの選手の動き方がそれぞれ異なる点にも注目。どのタイミングで戦術を変更すればより機能するのか、じっくりと研究してプレイしよう！

瞬時にシステムが変わる！

4バック

3バック

3種類の守備システムを理解しよう

守備システムは、DFが直線上に並びゾーンで守る「ライン」、中央のDFが一人だけ後方に下がってカバーリングに専念する「スイーパー」、中央のDFがポジションを変えて攻撃にも参加する「リベロ」の全3種類。初期状態ではラインのチームが多いが、VS.NETでこれらのシステムも自由に設定できる。

守備システムは、数字の右側に書いてあるので必ずチェック。戦い方はそれぞれ異なるぞ！

「VS.NET」で自分のチームをカスタマイズしよう！

ゲームの稼働開始より一足早く、実はケータイ版＆PC版「VS.NET」のサービスが既に開始されている（PC版の利用はケータイ版登録者のみ可能）。

以下のアクセス方法を見て、早速自分のケータイで覗いてみよう。なお、料金は月額315円で、これにアクセス量に応じたパケット代が加算される。また、チームのカスタマイズには専用のICカードが必要だ。

●iモード：iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→スポーツ
●Vodafone Live！：Vodafone Live！→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動

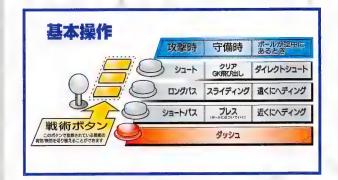
マイメニュー登録を済ませたら、ICカードの裏面に書かれたIDを入力しよう。これで、以後自分チームの戦術をいつでも自由に変更することができる。

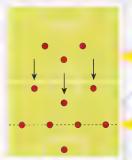
そのほかにも、ユニフォームのデザインをカスタマイズしたり、オリジナル選手育成ゲームなども楽しめる。詳細は次号にて紹介するので、お楽しみに！

さらにウレシイお知らせ！

なんと、VS.NETが新たにauの携帯電話にも対応することが決定!! 料金はドコモやボーダフォンと同じ1カ月315円で、パケット代は自己負担だ。開始時期はまだ未定なので、auを使っている人はもう少し、ご辛抱を……。

今月は戦術ボタンの さらにVS.NETに加

変更することができるのだ。三つのボタンにすべて異なるフォーメーションを入れたり、一つは攻撃、残り二つは守備の戦術をセットするなど、組み合わせはキミ次第だ！

すべての戦術ボタンに「攻撃戦術」をセットすることもできる。自分のプレイスタイルに合った戦術を探してプレイしよう！

使い方その3 守備戦術の指示が出せる！

前線が手薄になるため、攻撃はカウンター狙いで！

最終ラインを低くして、しっかりゴール前を固める!!

しっかり守って素早く逆襲！

攻撃戦術と同様に、初期設定では全チームに「ディフェンシブ」の戦術が割り当てられている。指示を出せば左図のようにゾーンを下げ、味方ゴール前に選手が集まる。

そのほか特徴的な守備戦術には、「カウンター」、「プレス」、「オフサイドトラップ」などがある。これらを使用するには、やはりVS・NETに加入することが必要だ。

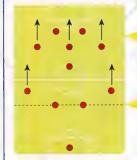
ここで注意したいのは、守備戦術の指示はいつでも出せるわけではないということ。味方がボールを持っているときにプレスする、といった無意味な入力は自動的に打ち切られるので気を付けよう。

その時点で指示が出せない戦術は、赤い斜線が表示されて入力が不可能になる。絶対に忘れるな!!

要チェック！ プレスディフェンス

左の写真のようにプレスを使うと、複数の味方が相手の選手へ同時にプレッシャーをかける。強力な戦術だけに、今後は主流となる可能性大だ！

ボール保持者をグルリと囲んですかさずプレス!! 中盤での激しい戦いが展開される。

使い方その2 攻撃戦術

MFがゴール前まで攻め上がる！

最終ラインが高くなり、サイドバックも攻撃参加!!

全デフォルトキャラそろい踏み

ついに発売まで一カ月強となった「鉄拳5」。今回の記事は「発売直前企画」として、トッププレイヤーによる開発基板最新バージョンでの「全キャラプレイインプレッション」や、「TEKKEN.NET完全図解」などをお送りするぞ!

巨悪に立ち向かう世界王者

スティーブ・フォックス

STEVE FOX

格闘スタイル	ボクシング
国籍	イギリス
性別	男

世界チャンピオンの座を欲しいままにする天才ボクサー、スティーブ・フォックス。

己の存在を世界に示し、出生の謎を解くため、スティーブは「The King of Iron Fist Tournament 4」に出場した。

雷 武龍の協力によって自らの出生の秘密を知ったスティーブは、自分を生み出した三島財閥に激しい怒りを覚えるとともに、自分のような人間を二度と作り出してはいけないと考えていた。

そんな折、「The King of Iron Fist Tournament 5」の開催が告知される。

世界チャンピオンに返り咲いていたスティーブは、すぐさま大会への参加を決めるのだった。

「今の俺を止められる奴はいない。待っている、三島財閥!」

ボクサーならではのパンチ技で相手を封じ込めるのが、スティーブの主戦法。ジャブ始動の連係は特に強力だったが、しゃがみステータスが導入されて戦局はどう変わる!?

復活せし冷酷女性アサシン

格闘スタイル	暗殺格闘術
国籍	アイルランド
性別	女

TEKKEN NET 鉄拳NET大図解

テッケンネット ダイズカイ

TEKKEN NET

「ビジュアルカスタマイズ」「ゴーストキャラシステム」「段位システム」の土台となるシステム「テッケンネット」。そのディテールを、ネットワーク担当である開発の野田さんに語ってもらった。

参加者：垂れ乳
イラスト：ユボビ

着々と広がるネットワーク

——まず携帯の使い方ですが、キャラクターはどのように登録されるのですか？

野田 基本的に一つの携帯、一アカウントに対して複数のキャラクターを登録できます。ただ、同キャラは登録できないですね。

——稼いだファイトマネーは一枚のカードの中でしか使えないのですか？

野田 一度登録すれば、個人が持っているファイトマネーは複数キャラに対して使用できます。例えば、ポールで稼いだ金をニーナに貢ぐ…じゃなくて、ニーナのパーツを買ったりすることも可能ですね。個人の登録した「サイフ」に対して、稼いだファイトマネーが入る、というイメージです。

——携帯コンテンツは、どのようなものになりますか？

野田 まず、戦績が確認できます。また、上段ガードの成功率や攻撃のヒット率、投げ抜け率などを確認して、自分の攻撃の傾向を知ることができます。ここは、一つマニアさん向けのものも用意してあるので、楽しみにしていてください（ニヤリ）。あとは、ランキングの確認ですね。

——ライブモニターで確認できるランキングと、何か差別化はされているのでしょうか？

野田 基本的に、ライブモニターのランキングは、一部のランキングだけなんです。携帯では、すべてのランキングが見られます。

原田 そのほか「ショップ」と「ビジュアルカスタマイズ」「チーム結成」「技表確認」などですね。

野田 コメントの登録もできます。対戦時に表示されるコメントを15文字まで登録できます。皆さん、公序良俗に反しないものをお願いします（笑）。

——次にカードに関してですが、値段などは確定しましたか？

原田 やはり500円ぐらいになりそうです。

——カードには、どういった情報が記録されているのでしょう？

野田 基本的に、サーバにアップされる情報と同様のものですね。カードにデータが記録されているので、もしネットワークにつながっていないお店があっても、カードを差すことができれば（機能的に制限がありますが）ある程度ビジュアルカスタマイズなどが反映されて遊べます。

——あと、カードが使えるロケテストは行なわれるのでしょうか？

野田 近日中に、オフィシャルサイトで告知予定です。なるべく近い時期にやりたいですね。

——あ、ところで原田さん、前回の写真、あれはだれですか!?

原田 あ、あれラスボス（アッサリ）。平八じゃないよ。

——しょ、詳細は？

原田 ん〜、そのうち。

（つづく）

TEKKEN NET

AMショー向け(9/2-4)特設ページ!!
TEKKEN NETの紹介
アンケートに答えて壁紙GET
ICカード登録を試してみよう!スペシャル画像プレゼント
TEKKEN NETのサンプル
最新情報
ダウンロードコーナー
アプリゲームや壁紙・着メロ
カード情報
アイテムショップ
ランキング情報
アンケート情報
チーム情報
鉄拳5技表

携帯での接続画面。図にもあるようにインタビューで出た内容以外にも、待ち受け画面のダウンロードやチーム作成などができる。

トッププレイヤーたちによる、発売直前全キャラクター解析を一挙公開!

全デフォルトキャラクタープレイインプレッション

ついに発売まであと一月強。現時点での最新バージョンを鉄拳トッププレイヤーたちがさわってみた。そのインプレッションを全デフォルトキャラクター分お送りするぞ。

蝶のように舞い、蜂のように刺す

レイヴン

レイヴンは見た目だけでなく、技を一つ一つ取って見ても、そのどれもがカッコいい。技が多く、まさに使っていて「楽しい」キャラクターだ。

基本となる戦術だが、移動速度の速い特殊ステップ（↓↙←）で動き回り、相手のスキを狙ってボディスラッシュ（ステップ中●）などの攻撃を当てていくのがいいだろう。また、リーチの長い固有技が多いので中～遠距離戦で闘っていくスタイルが得意だ。

特殊ステップからは両キックで下段攻撃も出すことができるので、起き攻めなどの有利な状況ではガンガン二択を迫っていこう。奇抜な技も多く、ブラインドゴースト（↙●）はその場で姿を消し、画面上部から登場。蜂のように相手に向かって蹴りで突っ込むので、うまく当てていきたい。（垂れ乳）

特殊ステップ中に出せる固有技には強力なものが多く、主戦力になることは間違いない。

この技はしゃがみ中の相手に当てると浮かせることができる。

シリーズ最強のジャック誕生!?

ジャック5

その風貌はまさに凶暴なダンプカー。ガンジャックとも、ジャック2ともP-ジャックとも異なる、新しいタイプのジャックが登場だ。今までのジャックたちの技はいい感じに継承し、さらにオリジナルな技もふんだんに装備した「ジャック5」は、まさにジャックの集大成。

その巨体から繰り出される技のリーチは驚異的。相手を寄せ付けず、強引なスタイルで相手を圧倒しよう。

基本的な立ち回りは今までのジャックとさほど変わらない。中段攻撃は右アッパーラッシュ一発止め（↙●）、下段攻撃はマシンガンパンチ一発止め（↙●）、投げ技は高威力のパイルドライバー（↙→●）。追撃の決まるカタパルトスロープラス（↙↙●）を主軸に攻めていこう。（垂れ乳）

パワフルな中段攻撃。ヒット時は相手が高く浮くのでいろいろなコンボが決まりそうだ。

空中コンボの締めでは派生のメガトンパンチまで決まるようになったぞ

流れる連係こそ風間流古武術の証

風間 飛鳥

風間流古武術正式伝承者である飛鳥は、「風間拳」の技のほとんどが使用可能。泰山白鷺（●●●）や真空刈脚（↙●）を行き来できる連係や↙● or ●の返し技もそのままだ。

もちろん、新技も大量に追加されている。打撃では、左アッパーからの派生となる阿羅々木（↙●●）が面白い。一段目カウンターから二段目が繋がり、二段目がヒットすれば打撃投げへとシフトするのだ。また、●●でダウンを奪う下段回し蹴りを出せる。この下段蹴りは、燕槌～震掌拳（↙●●）から↓●でも出せる。

投げは逆き亀胆（↓↙↓↙●）が追加された。しゃがみ状態にならないと出ないが、成立後相手が浮くので、そのまま空中コンボを叩き込める。しゃがみ状態になれる鬼殺しキャンセル（→●↓）から狙うのが面白そうだ。（ハメコ。）

投げである↓↙↓↙●のあとは追撃が可能。空中コンボと合わせれば、体力の四割を奪う。

二段目ヒット時打撃投げにシフトする↙●●。技の間にディレイも可能。

踊る筋肉! 唸る豪腕!

馬 威（フェン・ウェイ）

フェン・ウェイは豪快な技が多く、攻撃力も高いので、敵を力でねじ伏せたいという人にオススメ。相手を遥か彼方へ吹っ飛ばす攻撃があるかと思えば、相手の攻撃をかわしつつ当てる技、さばき技のような技も持っているので、うまく使えば不利な状況でも相手に攻撃を当てることができるオールラウンダーだ。

中段、下段攻撃ともにトリッキーな技が多いため、相手に的を絞らせないよう、うまく立ち回りたい。ただ攻撃力の高い技は発生が遅いため、回転の速いキャラクターには手数で圧倒されてしまい、なかなか主導権を握れないのが辛いところ。どっしり相手の攻撃を受け、スキを見て反撃、といった防御力重視のキャラクターかも。

まずは各種固有技の性能をしっかり覚えよう。（垂れ乳）

しゃがみ状態から出せる浮かせ技。相手の攻撃をしゃがんでかわしてうまく当てたい。

非常に見切られにくい下段攻撃。ダメージはわずかなので最後ケズリ用？

重い打撃の空手家

風間 仁

前作で数多くのプレイヤーに悲鳴を上げさせた羅刹門が違う新技に変更。しかし、それを補うかのごとく、重みのある打撃コンビネーションの転掌絶刀（◆●●●）が追加された。攻守に渡ってバランスが取れており、今作でも上位キャラに君臨するかも？

今回「◆●」で新しい構えに移行可能になり、ここから下段、中段技などを出せる。旧技の変更点としては、受け流しの硬直が増えやや弱体化しているが、使いどころを絞れば脅威となるだろう。（タケヤマ）

風神ステップ中の●はヒットさせて空中コンボにいけるようになった。

元気な新技目白押し

凌 暁雨（リン・シャオユウ）

シャオユウは相変わらず素早い打撃で相手を追い込むスタイルが健在。前作『鉄拳4』で使用していた人たちは、ほとんど違和感なくプレイできそうだぞ。新技である伏鳳烈倒（横移動中●）や逆十字鳳（◆●）は、まさにシャオユウらしい元気印な新技。前者は発生こそ遅い下段攻撃であるものの、ヒット時は追撃（立ち上がり途中●）から空中コンボで大ダメージを期待できる。後者もまたヒット時は空中コンボを狙えるため、どちらの技も使用頻度は高そうだ。（垂れ乳）

伏鳳烈倒後◆入れでキャンセル背向け可能。選択肢のひとつになりそうだ。

蹴り技がさらに華麗に

花郎（ファラン）

既存の技の弱体化はほとんど見られず、強化点ばかりが目に付く今作のファラン。カットロー（◆●）カウンターヒットでダウン、ローリングライトキックからライトフラミンゴに移行可能など戦術のバリエーションが増えるものばかりだ。

新技のエアレイド（◆●●●）は上、中、下段の三段飛び蹴り。ジャンプステータスを利用して下段攻撃を飛び越えながらヒットさせたり、最後に相手の体力を削るための技として使えそうだ。（じゅん）

プッシングカウンターで腹崩れを誘発。スマッシュロー&ハイで空中コンボを決めろ。

遠距離での奇襲技会得

ジュリア・チャン

虎身肘を軸とした猪突猛進スタイルは相変わらず。しかし、今作ではしゃがみステータスのある技に連拳大纏崩捶でカウンターを取れなくなってしまったのが悩みの種。相手のしゃがみ状態には疾歩連肘、下段捌き、そして新たに追加された下段投げ（●●）などを使う必要があるだろう。

ほかにも、（●●）で前疾歩の跳んで近寄るステップだけ出せるようになったので、離れた間合いからでも多少強引に近距離戦に持ち込めそうだ。（じゅん）

前疾歩が➡●●に変更された。ステップから下段キックの派生技もあるぞ。

プレイ インプレッション

インファイトを極めろ！

スティーブ・フォックス

前作で猛威を振るったワンツースリーとクイックフックという二つの上段攻撃。今作ではしゃがみステータスの攻撃という新要素が加わったために、「有利になったらとりあえず置いておく」という使い方はできなさそう。しかし、まだまだ強い技には変わりが無いので、プレイヤーのセンスの見せどころと思われる。また、今のところフリッカー構え中の、上・中段オートガード機能は変更されていないもよう。『鉄拳5』でも、フリッカー構えの恩恵は大きいか!?（ササキ）

素早いステップインから出る中段始動の二段技。逃げる相手を追えそう？

連携地獄は色褪せず

ニーナ・ウィリアムズ

ニーナはアッパーストレートやクリークアタックといった基本技のモーションが一新され、『鉄拳（T）』『4』のニーナを見慣れたプレイヤーには、かなり新鮮な印象を与えるだろう。素早いコンビネーションで相手を固める従来の戦術は健在なので、それをベースにしつつ、『鉄拳5』の新要素「しゃがみステータス」や「ジャンプステータス」を利用した闘い方ができるかどうかが焦点になりそうだ。

それにしても、2Pカラーの衣装がエロイ。（タケヤマ）

新技の➡●●。発生も早く、ガードされて良し、ヒットでダウンと非常に使いやすい。

飛んで回って切りつけろ！

吉光

シリーズを重ねるごとに奇怪な動きに磨きがかかる吉光。今作では卍とんぼ（◆●●）で空中に浮いてからの切り付けや下段攻撃、更に地雷刃からの新派生などが増え、いつもにも増して「宇宙忍者」の色が濃くなった。そんな反面、右アッパーや合掌などの主軸技は相変わらず高性能なので意外に使いやすいキャラである。また、前作では相手の技をコピーした吉光ブレードは『鉄拳TT』時の性能に戻り、非常に発生の速いガード不能技となっている。（タケヤマ）

新技の卍とんぼ（◆●●）。ここからさまざまな技を出していくことが出来る。

華麗なるカポエイラの舞

クリスティ・モンテイロ

逆立ち、座りといった特殊構えと、既存技から既存技へと繋がっていく連係技を豊富に持っていたクリスティ。

今回気になる新技だが、まず下段投げ「アデウス」（⬇●● or ●●）が追加された。ダメージが大きいので、下段さばき後に使っていけそうだ。また、前転しつつ●●で二段階の踵落しを繰り出すヘヴェルサォン（➡●●）が追加。ガードされても反撃されず、ヒットすればダウンを奪いつつ追撃可能と、強力な打撃技となっているぞ。（ハメコ）

ヘヴェルサォン（➡●●）のヒット後は追撃可能。研究次第で大ダメージが狙えそうだ。

TEKKEN 5 全デフォルトキャラクター

三島一八
風神拳の脅威再び!!

一八といえば「風神拳」。三島家の代名詞とも言えるこの技が、ノーマルヒットでも相手を浮かすことができるようになったことが最大の変更点だろう。

ほかにも、ダブルアッパーが連続ヒット、魔神拳がよろけ回復可能など各主力技の性能が「鉄拳タッグ」以前のものに戻っていた。期待の新技の中には鬼斬り包丁（●●●）といった新しい浮かせ技が追加されており、風神拳とどういった使い分けが必要になるのか注目が集まるところだ。（じゅん）

三島家の主力技である風神拳。ノーマルヒットで相手を浮かせる性能に戻ったぞ。

リー・チャオラン
華麗な足技で舞う

鋭いキックコンビネーションとミストステップを絡めた機動力で、前作では猛威を振るったリー。今回、リアクロスパンチのような強すぎた技が弱体化しているが、高速で連続蹴りを相手に叩き込む新技のアシッドストーム（→●●●●●●●●）が新登場。その足技に衰えは感じられない。

空中コンボで相手を一気に遠くまで運ぶ機動力も健在なので、相手を壁際に追い詰めてからの攻防が、今作でもリーの闘い方の鍵を握りそうだ。（タケヤマ）

←●でパンチ捌きが可能に。成功すると相手の背後に回ることができる。

ポール・フェニックス
一撃の破壊力は健在

ポールといえば「スタンダードなキャラクター」。優秀な基本技のワンツーやボディブロー、ガードが困難な下段攻撃である落葉、豊富な中段攻撃を持っている。

今作でもそれは変わっておらず、やはり戦法のメインは、接近してからのタテの揺さぶりだろう。しかし、今回から新たに加わったジャンプ・しゃがみステータスなどの概念があるため、今まで以上に試行錯誤が必要になるだろう。練りに練った戦術で、決めろ、一撃必殺の拳！（ササキ）

鉄騎はしゃがみから↓●で出る新技。入力後レバーを↑or←方向でキャンセル可。

マーシャル・ロウ
より進化したチャージドラゴン

ロウの変更点で目に付くものといえば、やはりチャージドラゴンから出せる技が増えたことが挙げられる。それにより、相手に対して常にチャージドラゴンからの多様な攻撃を意識させる事ができ、今まで以上に多彩な攻めが展開できそうだ。今のところ特に弱体化した部分などは見受けられず、従来通りの戦術でも違和感なく戦えるといった印象を受けた。どのような調整が加わるかは未知数だが、確実にやり込みがいのあるキャラに仕上がりそうである。（ササキ）

ディレイのかかる三段技「ドラゴンストライクコンボ」（→●●●）。空中コンボに使えそう。

ブライアン・フューリー
破壊力は変わらず!

●●●●●が無くなり、●●、●●も繋がらなくなるなど、前作で強力だった技の数々が軒並み変更を受けているブライアン。新たに追加された技を含めて、主戦法を模索する必要がありそうだ。なお、ストマックブローを空中の相手に決めても受身を取られてしまう。代わりに、ライオットアナコンダ（●●●●●）というクイックソバットからの新派生が入り、空中コンボ用途に強力。リーチが長く、ダメージも大きいので、空中コンボの威力はかなりのものだ。（ハメコ。）

クイックソバットから長い上段[illegible]放つライオットアナコンダ。

レイ・ウーロン
最強ポリスが帰ってきた!?

前作では弱体化が目立ったが、本作では戦力アップが大いに期待できる新技が多数追加されているレイ・ウーロン。双虎伏打（↓●）は発生の早い中段攻撃で、ガードされても攻めが継続できるのが強み。また、五形拳中にも新技が追加され、蛇の構えでは強力な中段攻撃が追加（写真参照）。ただ、蛇の構えには強力な蛇突連撃（●●●●）があるだけに、その使い勝手はまだ未知数。従来の龍声を軸にした戦法の中に、新技を絡めて戦っていくのが効果的だろう。（垂れ乳）

姿勢が低く上段攻撃などがかわしやすい。

キング
セメント上等!!

キングの変更点で最もうれしい部分は、レフトストレート&ライトアッパーの強化。しゃがみステータスのおかげで、上段攻撃に負けることがなく、技後の距離が若干遠くなったため反撃も受けにくくなったようだ。

新技では、ジャガーステップ（●●）からの派生技が面白い。ここからは●●で中段の肘打ち、●●で上段の回し蹴りが発生。後者を相手にガードさせると、大幅にこちら側が有利となるので、前者で相手を立たせてから狙う攻め方が強力だ。（ハメコ。）

ガードさせて有利な状況を作れるジャガーステップ・ハイ（●●から●●）。

クレイグ・マードック
本当の「何でもアリ」!!

前作では大振りの割に減らない打撃技のせいで苦渋を舐めたマードックだが、今回は特殊なやられを誘発する新技や、ダウン投げクラッカースロー（↓●● or ↓●●）からも追撃できるなど、空中コンボのチャンスが増えたうえ、空中投げを組み込んだ追撃の威力が高いおかげで、攻撃力で押せるキャラに仕上がっている。また、クラウチングタックル後の選択肢が●●と●●だけでなく、●●や●●、●●など、選択肢が大幅に増えているのも今回のマードックの新要素だ。（ハメコ。）

↓●●で、下がりながらクラウチングスタイルに移れる。

ファミ通10月29日号（10月15日発売）でも稼働直前情報公開!

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

オンライン対戦の実態に迫る！

STREET FIGHTER® ANNIVERSARY COLLECTION

ストリートファイター アニバーサリーコレクション
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■発 売 日：10月28日発売予定
■対応機種：Xbox専用
■価　　格：5,040円（税込）

『ストⅢ 3rd』と『ハイパーストⅡ』がカップリングされた豪華な本作。今月は、気になる通信対戦を完全リポート！

『ストⅢ』プレイヤーに朗報！

本作に収録されている『ストⅢ』では、オプション画面でガード方向を旧基板と新基板の好きな方に任意に切り替えることができるぞ！　『ストⅢ 3rd』プレイヤーも安心してほしい！

ファン感涙モノの特典発覚！

本作では特典として、それぞれの作品のインストカードと同じデザインの技表が付いてくるぞ。これ見て懐かしむもよし、対戦時にコマンドの確認に使うもよしだ。『ハイパーストⅡ』をプレイするときなどに重宝するだろう。

懐かしのインストカードがいまここに。オンライン対戦中でも、ひと目でコマンドの確認ができるスグレモノ。

Xbox Liveでオンライン対戦をやってみました！

本作の一番のウリとなるであろう、Ｘｂｏｘ Ｌｉｖｅによるオンライン対戦。果たしてタイムラグはどれほどなのか？　特に、『ストⅢ ３ｒｄ』においてブロッキングするのに支障は無いのか？　それらの疑問を解消するべく、オンライン対戦をやってみました！　実際にやった感想は……ほぼ問題ナシ！　タイムラグもあるにはあるものの、何回か対戦すればブロッキングも十分できる程度のもの。格ゲー好きなら、Ｘｂｏｘ一式をそろえてでもやる価値アリ！

ラオウ VS.!! メスター

[illegible]ーのラオウは、ボイスチャットに着目していたぞ。

IMPRESSION

熱くなってしまいがちな『ハイパーストⅡ』。今回プレイしたXbox版も、ゲームセンターと変わらずつい時間を忘れて熱くなってしまいました。このクオリティで相手に困らず、プレイ金額を気にしなくていいのは夢のよう！

闘劇2004『ストⅢ 3rd』優勝チーム「全知全能」の一人でもある同氏。タイムラグがほとんど無いオンライン対戦を経験して、Xboxに興味津々のご様子でした。

IMPRESSION

今回、通信対戦を初めて体験したのですが、驚いたのはタイムラグの少なさです。全く無いとはいいませんが、数試合で手になじませて読み合いをすることができるレベルで、投げ抜けや連続技などはゲームセンターそのままの感覚です。移植度が高く、家での対戦を満喫できることは間違い無いでしょう。

Xbox Liveのススメ

Xboxは、1年間使用料金が無料のスターターキットの存在、PCと共通の回線が使えることなどから、比較的オンライン対戦（ゲーム）を始めやすいハードであるといえる。本体＋スターターキット＋ソフト＋スティックをそろえてもせいぜい4万円出るか出ないか、といったところ。あとはこれを高いととるか、安いととるか、だ。

担当編集の感想：記事中でも触れていますが、Xbox Liveによるオンライン対戦はかなり良好です。何戦かやってみましたが、あまりうまくない自分でも読みさえ当たればブロッキングが違和感無くできました。そのくらいタイムラグは気にならないということです。これなら自宅で実戦経験を積んで、ゲーセンで連勝の山を築く！　なんてこともできそうです！

必殺技、Xbox Live™で、炸裂だ!

ゲーセンで熱くなったあのゲームが、Xbox Live™ 対応で、
続々登場だ。しかも、全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、
4,800円、こりゃあ、腕が鳴るぜ!

Sammy

『ザ・ランブルフィッシュ』のすべてが分かる1冊！

1.登場キャラクターに深く迫る！

本書では登場キャラクターを徹底分析！　生い立ちや、闘いに身を投じる理由などを、私生活のひとコマを抜き出した描き下ろしイラストを交えて掲載。これを読めば、本作がますます楽しくなる！

2.世界の成り立ちに鋭く迫る！

『ザ・ランブルフィッシュ』の世界観を紹介！　The Fight For Survivalとはいかなる大会なのか？　プローブ・ネクサスの実態とは？　本書は、それらの疑問に満足のいく形で答えを提示する！

3.開発者たちの素顔に迫る！

格闘モノのゲームが目立つ今日、全国のゲームセンターに新星のように登場した本作。開発スタッフたちがこのゲームに込めた思いとは？　本書を手に取り、ぜひとも話題作誕生の瞬間に立ち会ってほしい！

●キャラクターの人となりを知る

「選手たちの人物像」ではボスキャラクリードを含む全登場キャラクターを紹介！　知れば知るほど、プレイするのが楽しくなる！

●このキャラは一体……！？

全登場キャラクターの初期設定画を多数掲載！　このキャラはだれだったのか？　そんな楽しみ方も本書ならでは。

UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH

だれも知らなかったT.R.F.

絶賛発売中！　定価1,344円（税込）

『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』ムック製作決定！

Virtua Fighter4 OrangeBook -JUNKEYS' LAST STAND-

『VF4 FT』のムックが制作決定！　各キャラクターの究極対戦攻略に加え、全技のフレームを完全掲載。この1冊で『VF4 FT』のすべてが分かる決定版！　本書のために開催された大会「ANOTHER BEAT-TRIBE CUPトーナメント」を完全収録した特製DVD付き。

10月22日発売予定

予価1,974円（税込）

特製DVD付属

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail:cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン

第42回アミューズメントマシンショーもつつがなく終わり、季節はもう秋。今月は、アーケードゲーマーならだれもが(?)知っているであろう「あの男」の帰還や、映画館で開催される変わりダネのイベント「三味線ブラザーズ」王者決定戦など、バリエーション豊かなニュースをお届けするぞ。

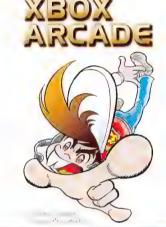
Release

Xbox ARCADEのイメージキャラに「ゲームセンターあらし」が決定!

アーケードゲームをこよなく愛するあの男が帰ってきた!

http://www.xboxarcade.jp/

マイクロソフト株式会社が、2004年10月1日(金)から、Xbox ARCADEのイメージキャラクターに「ゲームセンターあらし」を起用すると発表した。「ゲームセンターあらし」とは、ゲームを愛する少年石野あらしが、ライバルたちとゲームによる激戦を繰り広げていく作品。すがやみつる先生によって1978年～1983年にかけて連載された、日本初(世界初?)のゲームマンガだ。

10月1日(金)よりXbox ARCADEのホームページで、その「ゲームセンターあらし」をモチーフにしたミニゲームや壁紙などのサービスが配信される予定だ。炎のコマを自らの手で出せるチャンスかも!? Xbox ARCADEのページにアクセスしてみよう! また、Xbox ARCADEでは今後もアーケードの人気作が続々移植される予定だ(右のカコミを参照)。こちらも要チェックだ!

Xbox ARCADE移植作発売リスト

- ●ストリートファイター アニバーサリーコレクション
  カプコン/10月28日予定/4,800円/2D対戦格闘
- ●PSYVARIAR2 EXTEND EDITION
  サクセス/10月28日予定/4,800円/縦スクロールシューティング
- ●SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
  SNKプレイモア/今秋予定/4,800円/2D対戦格闘
- ●ギルティギア イスカ
  アークシステムワークス/12月16日予定/4,800円/2D対戦格闘
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ2002
  SNKプレイモア/12月予定/4,800円/2D対戦格闘
- ●アウトラン2
  セガ/今冬予定/未定/ドライブゲーム
- ●ウルトラパズルボブル オンライン(仮称)
  タイトー/今冬予定/4,800円/アクションパズル

PRESENT!
マイクロソフト様から、Xbox専用ソフト「デッド マンズ ハンド」と「スター・ウォーズ ジェダイナイト:ジェダイアカデミー」をセットで3名様分頂きました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『ストIII』プレイヤー必携のDVD発売中!

http://store.yahoo.co.jp/shopinbound/ebn0001.html

2004年10月現在、エンターブレインから、『ストIII 3rd』全国レベルのプレイヤーたちの試合を詰め込んだ「G-UP Collection Vol.4 標～しるべ～2」が好評発売中! 内容は、名勝負を厳選した「Best Bout Selection」、相手を指名して雌雄を決する「GACHI」、トーナメント制の「Special Tournament」の三本立て。WEB通販限定で、超少量生産なので、気になったら上記アドレスにアクセス! サンプル動画も見られるぞ!

収録コンテンツの一つ「GACHI」より。リュウは起死回生の赤ブロッキングから逆転なるか!?

G-UP Collection Vol.4
標 ～しるべ～2

メディア:DVDビデオ/片面1層/収録時間:約120分/リージョン:0/制作:G-up/発行元:エンターブレイン/定価:3,675円(税込)
※別途送料がかかります
WEB通販だけの少量生産!
ご注文は今すぐ下記のアドレスまで!
http://store.yahoo.co.jp/shopinbound/ebn0001.html

Event

『三味線ブラザーズ』王者決定戦開催!

http://www.overdrive-movie.com/

2004年10月2日(土)から全国で上映が開始される映画「オーバードライヴ」。何をやっても中途半端なギタリスト、弦(げん)と津軽三味線との出会いを描いた異色のストーリーが見物だ。それに合わせ、カトウ製作所の協力の下、東京・テアトル新宿、テアトル池袋の2館で、『三味線ブラザーズ』王者決定戦が開催されるぞ!

このイベントは、期間中に高得点を出した人に「オーバードライヴ」のレアグッズがプレゼントされるというもの。映画を見た後は、そのままロビーでも映画さながらの演奏を見せ付けてやろう!

かわいい女の子に目がない(自称)天才ギタリストの弦。津軽三味線との出会いが、果たして彼をどのように変えるのか? 果たしてその結末はいかに……? 答えは映画館でチェック!

オーバードライヴ

出演:柏原収史、鈴木蘭々、杏さゆり、賀集利樹ほか
監督:筒井武文
2004年10月2日(土)より、テアトル新宿、テアトル池袋にてロードショー(順次全国公開予定)

『三味線ブラザーズ』王者決定戦

開催期間:2004年10月2日(土)～10月22日(金)
参加資格:「オーバードライヴ」をご鑑賞の方のみ参加可能
開催場所:東京・テアトル新宿/テアトル池袋
※高得点者には「オーバードライヴ」のレアグッズをプレゼント!

PRESENT!
ビターズ・エンド様から、映画「オーバードライヴ」の鑑賞券を5組10名様分頂きました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

テクモ懐かしのアーケードゲーム集!

2004年11月25日(木)に、テクモから同社製のアーケードタイトルを移植したプレイステーション2専用ソフト『テクモヒットパレード』が6,090円(税込)で発売される。テクモの原点ともいえる『ブレアデス』を始め、家庭用としては初の移植『ボンジャック』など、往年の名作タイトルを7作品収録している。また、当時使用されていたPOPやインストカードも収録されるぞ!　こちらも注目だ!

テクモヒットパレード
ジャンル:アーケードオムニバス
発売日:2004年11月25日(木)
価格:6,090円(税込)
収録タイトル:『ブレアデス』、『スターフォース』、『ボンジャック』、『テクモカップ』、『SENJYO』、『ピンボールアクション』、『ソロモンの鍵』

スターフォース(1984年)
自機ファイナルスターを駆り、暗黒大陸ゴーデスで闘いを繰り広げる縦スクロールシューティング。対空、対地を兼ねるそう快感あふれるショットが印象的な作品だ。

PRESENT!
テクモ様から、プレイステーション2専用ソフト『テクモヒットパレード』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

　※画面は開発中のものです。オリジナル版とは名称、ゲーム内容など一部異なるものがあります。

Release

こなみるく10月の新商品!

http://www.konamilk.com

こなみるくから、10月に発売される新商品の情報をお届け。まず、BeForUキャラクター下敷きが10月23日(木)に525円(税込)で発売。続く10月30日(木)に、『クイズ マジックアカデミー』からキーホルダー ルキア、『ポップンミュージック』からキーホルダー ジズ、『beatmania IIDX』からキーホルダー ニクスがそれぞれ924円(税込)で発売される。新作の稼働前にチェックしておこう!

PRESENT!
こなみるく様から、今回紹介した賞品を3名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

東京レジャーランドにフェロモンコントラ出現!

http://www.konamityo.com/neocontra/

2004年8月29日(日)に、東京レジャーランドパレットタウンにて、プレイステーション2専用ソフト『NEO CONTRA』の先行体験イベントが開催された。『魂斗羅』シリーズの最新作となるソフトだ。

会場には試遊台が設置され、年齢を問わず多くの人が集まっていた。また、敵方の四人衆の一人、「フェロモンコントラ」にふんしたタレントの鈴木あゆさんが登場。解説にプレイにと大活躍し、ゲーム大会の入賞者と記念写真の撮影もしていたぞ。3Dに進化して帰ってきた『魂斗羅』を期待して待っていよう!

当日は台風による悪天候にもかかわらず、試遊台の周りに人だかりができるほどの盛況ぶりだった。

PRESENT!
コナミ様から、プレイステーション2専用ソフト『NEO CONTRA』を5名様分いただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

日本のエンタテインメント夢の祭典!

http://www.entama.com

2004年10月22日(金)～24日(日)千葉・幕張メッセで、東京国際エンタテインメントマーケット2004～コミック・アニメ・ゲーム&フィルムフェア～が開催される(一般公開日は23日、24日のみ)。

「第17回東京国際映画祭」共催企画としてコミック、アニメなどのさらなる促進のために開催されるこのイベントでは、新作発表会のほか、人気作品のグッズの販売や、声優のトークショーなどが実施される。2004年8月31日現在で、出展社は何と90社以上!　当日は幕張メッセに集合だ!

東京国際エンタテインメントマーケット2004
～コミック・アニメ・ゲーム&フィルムフェア～
開催期間:2004年10月22日(金)～10月24日(日)
※一般公開は23日～24日
開場時間:10:00～17:00(最終日のみ16:30終了)
会場:幕張メッセ 4・5・6ホール
入場料金:大人/1,000円(税込)
中高生/500円(税込)
※小学生以下は無料。前売券は大人:800円(税込)／中高生:400円(税込)

PRESENT!
東京国際エンタテインメントマーケット2004事務局様から、同イベントの入場券を10組20名様分いただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

秋だ!　かぼちゃだ!　ハロウィンだ!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

秋の気配漂う今日このごろ。東京ジョイポリスにハロウィンの季節がやってきました!　今年もやります!　「ハッピーハロウィン2004」!

毎週日曜と祝日は「ハロウィンDEビンゴ」。ビンゴとなったお客様に豪華賞品をプレゼント。毎週土曜の「"怪人パンプーキン"グリーティング」は、現れる神出鬼没(?)の怪人"パンプーキン"を見つけて合言葉を唱えるとお菓子をプレゼント。そして、ディッピンドッツアイスクリームでは期間限定フレーバーが登場。その名も『クリーミーパンプキン』。淡いかぼちゃの味わいが秀逸!　東京ジョイポリスのハロウィンは楽しさいっぱい!　ぜひご利用ください!

ハッピーハロウィン2004
開催期間:2004年10月1日(金)～10月31日(日)
毎週日曜と祝日に「ハロウィンDEビンゴ」、毎週土曜に「"怪人パンプーキン"グリーティング」を開催
詳細は東京ジョイポリス公式ホームページを参照
http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

PRESENT!
セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

世界のロールケーキがナンジャに集結!

http://www.namco.co.jp/tp/

秋といえば運動の秋?　銀杏拾いの秋?　……やっぱり食欲の秋なんじゃ!　そんなわけで「ロールケーキ博覧会」が、ナンジャタウンで開催されるんじゃ!(2004年10月15日(金)から2005年1月31日(月)まで)

一流パティシエが作る絶品ロールケーキから、発酵した大豆を用いたものまで、150種以上がよりどりみどり!　また、オープニング記念として「縦ロールで入園無料!」を開催!(10月15日(金)～24日(日)まで)いわゆる「縦ロール」(カツラでもOK)の髪型で来園すれば、入園が無料(または1日フリーパスポート1,000円引き、ナイトパス500円引き)になるんじゃ!　蝶のような夫人となって、この秋はロールケーキ博覧会を満喫してみてはいかがかな?

世界のロールケーキが(縦ロールの)君を待つ!

PRESENT!
ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、57ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

今回の取材地
茨城県
「つくば市」

"みらい都市"つくばに
ゲセマプ首都圏探索隊が参上！

ゲームセンターマップ

今回は、かつて科学万博が行なわれた学術都市、茨城県つくば市をロックオン。最寄り駅は土浦と荒川沖だが、お店まで結構距離があるので、車でのアクセスがオススメ！

※記事中のデータは、取材を行なった8月下旬の内容によるものです。

イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊

＆ぅ隊員
先月リニューアルの告知をしましたが、諸事情から今回は断念。次号こそリニューアル予定なんで期待して待っていてね！ 情報、イラストなど随時募集中です!!

柵太郎隊長
旅先のゲーセンで、『アヴァロンの鍵』のケルピーとカルトホールを同時にゲットしたぜ！ 君もゲーセンマップを読んで遠征すればレアカードが出るかも？

首都圏捜索隊

川俣隊員
毎晩のように足がツっては悶絶する、万年運動不足隊員。適度な運動が可能な新作ゲームの登場を夢見ながら、今日も悶絶。両足同時は反則です(泣)。

岩下隊員
『ネオジオバトルコロシアム』に『ダブルドラゴン』からアボボの参戦を熱望する肉厚隊員。この号が発売されるころには明らかになっているのだろうか……？

つくば市

N

⊗筑波大学医療技術短大 / 408 / 松見公園 / 北大通東 / 岡村新田 / 古来 / ⛩妻木神社 / 花室 / 春日 / 図書館 / 情報大学 / ⊗東京家政学院 筑波女子大・短大 / 吾妻 / 中央公園 / 学園東 / ⊗竹園高 / 上ノ室 / 苅間 / 西武百貨店Ⓢ / 竹園 / 学園西 / 原 / 松代 / 八坂神社⛩ / 千現 / 小野崎 / 筑波宇宙センター / 筑波病院 / 大角豆 / 松代 / 二の宮 / 筑波研究学園都市 / 並木 / 〒松代局 / 洞峰公園 / ⊗並木高 / 手代木 / 桜土浦IC / 東 / 梅園 / 上原 / 気象研究所 / 大角豆 / 大わし / 西大沼 / 茗溪学園高・中⊗ / 赤塚公園 / 354 / 小野川 / 稲荷前 / 408 / 榎戸 / 霞ヶ浦国際G / 卸町 / 赤塚 / 館野 / 下原 / 常磐自動車道 / 乙戸沼 / 梭戸 / 筑波学園病院 / 北中妻 / 谷田部東PA / つくばJCT / 筑波東病院

セイタイトーX / **AGスクエアつくば店** / **プラサカプコンつくば店** / **ガリーズつくば店** / **セイタイトーR408** / **ハイパーギャオつくば店** / **amueつくば店**

サプライズが詰まったゲーセン

ハイパーギャオ つくば店

●茨城県つくば市大角豆
2011-129
☎029-852-7711
●営業時間：10:00～24:00

川俣「見てください！ 『ポップン』や『太鼓の達人』が、カラオケボックスのような個室に置いてありますよ!!」
岩下「それだけじゃないぞ。端の部屋は何だろう？ と中をのぞいたら『MJ』部屋で驚いた。レイアウトが新鮮で、店内を散策するだけでも面白いなあ」
川俣「ちょっとトイレに行ってきます……あれ？ ト、トイレが傾いてる!? こんなところまで仕掛けがありました！」

国道354号沿いに位置するハイパーギャオ。県外からのアクセスは、常磐自動車道の桜土浦インターからがオススメ！

スタッフより
家族連れはもちろん、コアユーザーまで遊べるゲームを取りそろえています。プライズコーナーではキャラクターものをはじめ、ちょっと変わった景品まで幅広くサポートしており、お客様を飽きさせません。メダルコーナーも大好評稼動中です。ぜひ一度お立ち寄りください。

特に力を入れているのは、プライズとメダルゲーム。しかし、ビデオゲームをはじめ、さまざまなマシンがそろう。

自分だけの世界が楽しめると好評の個室『ポップン』。専用のコミュニケーションノートまで完備されており、ユーザー同士の交流も盛んに行なわれているようだ。

http://www.p-alfer.co.jp

落ち着いた空間をアナタに

ガリーズ つくば店

●茨城県つくば市大角豆
2012-18
☎029-859-1257
●営業時間：11:00～24:00

川俣「『ドラムマニア』や『麻雀格闘倶楽部3』は、つくば市内でも屈指の盛り上がりを見せているそうです」
岩下「休憩スペースが広くて落ち着けるのがイイ！ 自販機の種類も充実していて、これなら長時間でも遊べますな」

スタッフより
当店ではメダルゲームとプライズに力を入れております。店内は大変落ち着いた雰囲気で、ファミリーや30代以上のお客様が多く来店されています。近隣にお越しの際は、ぜひお立ち寄りください。

マシンごとのスペースが広めに取られており、落ち着いた空間を演出している。

1階はシール機や大型筐体、2階は音ゲーとプライズ、3階はメダルが中心の構成だ。

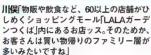
http://www.fukujin-shouji.co.jp

つくば市を訪れたのは、子供のころに開催された科学万博以来のこと。あれからもう、19年も経過……年をとるわけですな。実は取材の際、その土地の名物料理をたんのうするのが密かな楽しみだったりするんですが、今回は移動にてこずってしまったせいで時間が取れませんでした。空腹をしきりに訴える腹を押さえつけつつ、泣く泣く帰宅。悔しい！

アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　プ プライズが充実している店　写 シール機が充実している店　札 カードゲームが充実している店　A アルカディアクーポン加盟店

甘さ爆発！　必見の"スウィートロード"

プラサカプコン

●茨城県つくば市小野崎字千駄苅278-1
☎029-860-5290
●営業時間：10:00～21:00

川俣「物販や飲食など、60以上の店舗がひしめくショッピングモール「LALAガーデンつくば」内にあるお店ッス。そのためか、お客さんは買い物帰りのファミリー層が多いみたいですね」
岩下「うわ、何だこの『スウィートランド』の台数は！　一体何台設置されてるんだ？　1、2、3、4……」
川俣「『スウィートランド』を含めたプライズと、メダルに人気が集中してますね。毎週日曜日には景品付きのビンゴ大会も開催され、賑わいを見せているようです……って、岩下さん、聞いてます？」
岩下「23、24、25、26……ホントすごい!!」

100種類以上の景品が、お客様をお待ちしています。1歳から8歳の子供でも、保護者同伴で楽しめる知育コーナー「キッズプラザ」も併設！　お買い物帰りに、ぜひお立ち寄りください。

30台以上の『スウィートランド』が、街路樹のように並ぶ通路は圧巻！　どの台にチャレンジするか見て回るだけでも、あっという間に時間が過ぎるぞ。プライズやメダルコーナーは、この栄光の"スウィートロード"を進んだ先にある。

女性の常連客もしっかりキャッチ

amue(アミュー) つくば店

●茨城県つくば市下原370-1 つくばYOUワールド2F
☎029-839-5222
●営業時間：10:00～24:00

川俣「毎週日曜日に『ムシキング』の大会を開催！　市内にとどまらず、県外からも申し込みが殺到するそうです」
岩下「客層は女性がメイン。小学生のころからシール機をプレイし、今では高校生という常連も多いとのことだ」

シール機、メダル、プライズ、そしてビデオゲームなど、ラインナップは多岐に渡ります。また、毎月さまざまなイベントを開催しており、家族連れや女性のお客様が楽しめるお店を目指しています！

店内奥の広いスペースに、シール機が並ぶ。現在は『雪月花』が一番人気。

同じ建物内には映画館などの施設があり、待ち合わせ場所として利用する人も多いとか。

http://www.mmv.co.jp

10日ごとに格ゲーが安く遊べる！

AGスクエア つくば店

●茨城県つくば市苅間281-1
☎029-851-1506
●営業時間：10:00～24:00

川俣「1階はプライズ、2階はメダルとビデオゲームですね。その中でも特に格闘ゲームには、力を入れているそうです」
岩下「お、懐かしの『キャプテンコマンドー』を発見！　レトロゲームが何気なく置いてあるのも、うれしいのう」

当店では『VF4 FT』をはじめ、格闘ゲームが大人気！　毎月、下一桁が「0」の日は「格闘の日」と定めており、新旧すべての格闘ゲームが1コイン2クレジットになるサービスも行なっています。

『VF4FT』や『ヴァンパイアセイヴァー』など、新旧格闘ゲームがズラリと並ぶ。

国道408号を土浦方面に進むと、左手にお店が見えてくる。駐車場も完備！

http://www.agsquare.com/tsukuba/index.htm

娯楽の殿堂

セイタイトー R408

●茨城県つくば市手代木大字天神下664-1
☎029-838-0715
●営業時間：10:00～3:00
10:00～5:00（金・土・祝前日）

川俣「20～30歳のお客さんが多いためか、メダルとプライズが盛り上がっていますね。あ、でも『ゾイド』や『VF4FT』、そして『サムライスピリッツ零スペシャル』など、ビデオゲームもなかなか充実しています」
岩下「『ファイナルファイト』や『D&D®』などの、名作も置いてあるのがオレ的にはかなりポイント高いな！　それに今回の取材で『バトルクライマックス』があったのは、ここだけだったよ!!」

大きなぬいぐるみから小物まで、プライズには特に力を入れています。そのほかにも、ビリヤード、バッティングセンター、カラオケ、卓球、カフェなど、セイタイトーR408には娯楽が満載。深夜3時（金・土・祝前日は5時）まで営業いたしておりますので、心ゆくまで楽しめます！

国道408号から、脇道に入った場所にあるセイタイトー R408。さまざまな娯楽施設が併設されており、さながら不夜城といった盛況ぶり。お薦めスポットですな。

プライズコーナーは大きな景品をガンガン取れるのがウリ。マシンも多く、景品の種類も豊富だ。メダルゲームではスロット『北斗の拳』が人気。ケンシロウの雄たけびが轟きまくっていたぞ。オリンピック期間中は連動イベントが開催されるなど、各種イベントが積極的に開催されている。

つくば市でビデオゲームやるならココ！

セイタイトー X

●茨城県つくば市小野崎177-2
☎029-858-2977
●営業時間：10:00～24:00

岩下「今回取材したお店の中で、一番ビデオゲームの台数が多いな。まさに"ゲーセン"といった感じで落ち着くのう」
川俣「『ZガンダムDX』をはじめ、『ゾイド』や『KOF ネオウェイブ』、『VF4 FT』などが盛り上がっているみたいです」

当店の自慢は何といってもビデオゲーム。新旧タイトルが好評稼動中です。もちろんプライズやメダルも充実しており、お客様を飽きさせません。つくば市へお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください！

筑波大学が近いこともあり、客層は学生がメイン。ビデオゲームがとにかく多い。

一つのフロアに、ビデオゲーム、メダル、プライズがてんこ盛り。国道側と駐車場側、それぞれに出入り口があるぞ。

今回取材に行った中で、『太鼓の達人』を家族で仲良く遊んでいる様子を何度か見かけました。実にほほえましくていいですね。ですが、あまりに楽しそうにしているのでつい自分もプレイしたくてウズウズ……。こういうファミリーで楽しめるゲームには、これからもドンドン登場してほしいものです。……さ、パパっと仕事終わらせてたたきにいくぞー！

株式会社セガ
R&D本部 AM R&Dパブリシティ室
室長

笹原 拓

ささはら・たく

生年月日：1972年5月14日
出 身 地：山形県山形市
学　　歴：東京ビジュアルアーツ　映画学科卒
職　　歴：テレビ製作会社
～(株)セガエンタープライゼス 第三AM研究開発部
～(株)ヒットメーカー　広報企画室
～(株)セガ R&D本部 AM R&D パブリシティ室
趣　　味：格闘技観戦　ジム通い

ちょっと涙が出た。

もらってる、アヴァロンの鍵のイベント『魔導の世界へようこそ』もそうですよね。こちらもユーザーさんと交流できる機会の創出は大事ですし、ユーザーさんにも喜んでいただけてるし。もちろん開発で製作しているバージョンアップが一番のモチベーションアップにつながると思いますが、僕らは僕らで、そういったことを密に考えられて面白いですね。

また、開発はもちろん、タイトルに関わるAMのマーケティング部、セガアミューズメントの運営部や、販売部とも密に話しをします。表に出るパブリシティ・プロモーションを「こういうことをやって市場を盛り上げたいね、ユーザーさんを盛り上げたいね」と社内のさまざまなスタッフと気持ちを一つにして創出していく部分を担えるというのはすごくやり甲斐がありますね。

どんなタイトルでもそうですが、こういう風にやっておけばいいだろう。というようないい加減な事は、僕もスタッフも感じていません。「この辺に落ち着いたら充分なんじゃないの?」という思想は結論成功するわけがないですし。凡庸な思想が一番危険でつまらないですから。今後もいろいろな形で提案して、丁寧でなおかつ、常に刺激があることをやっていきたいと思っています。

――では、最後に読者に一言お願いします。

笹原　僕はパブリシティの人間ですので、本来なら僕が2ページ掲載されるくらいなら、セガのタイトルを載せてもらいたいところなんですけどね(笑)。

今後もアルカディアさんを通して、たくさんのセガタイトルのたくさんの魅力を伝えさせてもらいたいと思っています。皆さんにセガのゲームで今まで以上に遊んでもらえるように頑張りますのでよろしくお願いします!

(敬称略　2004年9月セガ3号館にて)

AM R&D パブリシティ室って?

今夏、セガの開発子会社が再統合された。それに伴い、読者諸氏にもなじみ深いアーケードタイトルを主に開発してきた、アミューズメントヴィジョン、セガワウ、SEGA-AM2、ヒットメーカーなどの各社にいた、広報スタッフ達が集結した部署がAM R&Dパブリシティ室だ。

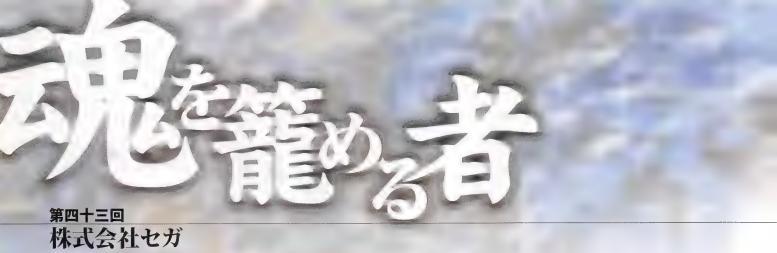
大きなゲーム大会やAMショーなどでも活躍されているので、意外にユーザーとの接点もあったりする。会社の窓口に立っていた人たちということもあり、個性的な方々がそろっているぞ。本誌No.52までのメーカーコメントで、その人となりを伺い知ることができるだろう。

また、文中に登場した西村氏は笹原氏との出会いの後、芸人を目指しつつ、いつの間にか元アスキー、つまりアルカディアも発行している当社エンターブレインに所属。その後、ヒットメーカーの広報として入社。先日のAMショーでは、アヴァロンのイベント司会～H.ライブの締めにケンシロウの肉襦袢を着てベースを弾くなど、多才な広報マンですな。

アーケード関連は、http://am.sega.jp/を

http://sega.jp/

第四十三回

株式会社セガ

前回に引き続き、今回もセガです。取材時は10月にサミーと経営統合を控えている目前でもあるので、そっち寄りの話は、また別の機会に。……というわけで、今回はいつもとちょっと毛色が違う方に御登壇いただいた。彼の人はゲーム誌関係者など、主にマスコミが必ずお世話になっている、R&Dパブリシティ室 室長の笹原氏。パブリシティってどんなことなのか、聞いてみました。

お客さんが楽しそうに遊んでるところを見て、

――えー、前回の杉野さんの話が濃すぎたという声も聞こえ、今回はいつもと雰囲気を変えて軽めのお話を伺いたく指名させていただきました。

笹原　僕でいいんですか？　後で弄られるネタになるだけのような気がするんですけど……。まあ、軽めの代表ということで(笑)。

――まぁ、今回はあまり気張らずにお願いします。

まずお約束なんですが、現在に至るまでの略歴などを教えてください。

笹原　ん……僕は専門学校で映画の勉強をしていたんです。インディーズ映画制作の手伝いをやったりとかね。余談ですが、実はその時に、同じセクションにいる西村ケンサクと僕が出会っていたらしいんですよ。僕が役者で西村がADだったらしいんですけど、彼が入社する時言われて。まったく覚えてないんだけどね(笑)。で、卒業後はテレビ業界に就職したんです。

――これまた変わった縁ですねぇ。そうそう、テレビ業界と言えば厳しい仕事だといわれてますが、ホントですか？

笹原　まぁ、その通りでしたね(笑)。

でも、僕の場合ラッキーだったのが、当時パーフェクTVなどが立ち上がったばかりで、コンテンツが絶対的に足りなかったんです。それでもだれかが作らなくちゃいけない、人が足りないからお前らが作れと言われて、入社したばっかりなのに番組のディレクターになったんです。それから衛星・地上波問わず、情報系からバラエティ、政治経済、若者向けまでいろいろジャンルを問わず番組を作ってました。で、たまたまゲームを取り上げる機会もあったんです。

――ちなみに、その時扱ったタイトルは？

笹原　『トップスケーター』です。ヒットメーカーの前身である、第三AM研究開発部のタイトルで、プロデューサーが現セガ社長の小口さん、ディレクターが『クレイジータクシー』を作った菅野くんでした。で、とある縁で「来ないか」という話をいただきまして。そんなに熱心なゲームユーザーでもなかったから、ゲーム業界は全くどんな所かわからなかったんですけど。果たしてセガに行ったら僕の人生はどうなるのかなと。だから逆に面白いかなーと、うっかり思っちゃいまして(笑)。

という感じで98年に当時のAM3研に入り、後にヒットメーカーとして分社し、広報企画室の室長を務めました。ヒットメーカーのAM、CS、その他すべてのタイトルのパブリシティ業務、プロモーションプランの作成、ヒットメーカーのWEBやネットストアのHIPSなど、いろいろやらせてもらいました。好き勝手にやらせてくれた小口社長と熊谷さん、スタッフのみんなにはすごく感謝しています。で、2004年7月1日のセガ分社統合をもってセガに戻るときに、ディヴィジョンという単位でやっていくよりは、ひとつにまとめた方がセガにとって良いんじゃないのかな、ということでAMに特化した今回の組織を立ち上げさせていただきました。ザックリとこんな感じです。セガに入るまでの話が長かったですね(笑)。

――分からない業種ということでゲーム業界を選ばれたわけですが、実際にテレビ業界からセガに入ってみてどうでしたか？

笹原　テレビ業界で重視されてるのは視聴率なんです。視聴率×何十万人だから日本で何百万人の視聴者がいるとか、そういった話をよく聞きますよね。僕にはあんまりピンとこなかったんですよ。面白けりゃいいじゃんみたいな感じで。大事なのはもちろんなんですけど。

で、セガに入って初めに担当したのは『L.A.マシンガンズ』と『クレイジータクシー』。ちょうど『L.A.マシンガンズ』の稼働が始まった頃、ロケへ見に行って、カップルをはじめお客さんが楽しそうに遊んでるところを目の当たりにして、正直ね、ちょっと涙が出ました。真近で楽しんでいるお客さんを直接見ることができるというのは、うれしいなぁと。欲しかったのはこういうものだったのかーと実感すると同時に、ものすごくやりがいを感じましたね。

――当時と現在のパブリシティで変わりました？

笹原　結構違ってきた部分もありますね。僕が入社したころは、ゲームの稼動前後に雑誌に情報を出して、その後攻略をやってもらうというのが多かったですよね。当時はwebもまだそんなに普及してなくて、ゲーメストをはじめ、ゲーム誌のアーケードページが頼りという形でした。昔より伝え方も多様化しているし、露出する場所も変わってきてますし、WEBなんかもありますしね。

ゲーム自体も『DOC』あたりから変わりはじめて『WCCF』『アヴァロンの鍵』など、大型でなおかつ中長期のトレンドを構築していくタイトルも出てきましたしね。ICカードやネット、携帯、そしてトレーディングカードのような新しいツールも出てきて、遊び方はもちろん、稼働している期間の長さやサービスの仕方も変わってきてますよね。

だから、僕らの仕事も導入前・導入期は純粋に、より多くの人に情報を伝えるパブリシティやマーケティングが主なんですが、時期がたち成長期、成熟期に推移する時にまた違ったことを考えてます。CRM、昔で言うところの1to1マーケティング的な考え方ですね。今プレイをしてくれている、夢中になってくれているユーザーさんの満足度をもっと上げるような施策を積極的にやっていこうと。よくある例としては、大会の実施やキャンペーン、webなどの充実などですね。現在、アルカディアさんにも協力して

2004年8月1日～8月31日集計分

ARCADIA DATABASE アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up! 3位 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX

初登場3位は『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ DX』。モビルスーツの拡充、覚醒などのシステム変更、低コスト機の戦力アップなどを中心としたバージョンアップは話題性十分。今年下半期を支える戦力になるか。

メーカー	発売元・バンプレスト 開発／販売元・カプコン
ポイント	116.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉	224.6
2	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	156.4
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発 販売元・カプコン〉	116.3
4	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ／コナミマーケティング〉	72.2
5	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	60.2
6	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	58.4
7	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	50.2
8	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARIRE FIGHTING 2001〈カプコン〉	48.1
9	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	47.3
10	天地を喰らうII 赤壁の戦い〈カプコン〉	44.1
11	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉	40.1
12	MARVEL VS. CAPCOM 2 -New Age of Heroes-〈カプコン〉	39.5
13	E雀ハイスクール〈セイブ開発〉	36.1
14	ESPGALUDA〈ケイブ／AMI〉	35.7
15	MR.DRILLER GREAT〈ナムコ〉	32.1
16	Power Smash〈セガ〉	31.3
17	VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉	30.5
18	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	29.8
19	ストライカーズ1945 PLUS〈クロスノーツ彩京／SNKプレイモア〉	28.1
20	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～〈SNKプレイモア〉	27.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up! 5位 WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 Ver.2.0

引退した名選手が使える「SERIE A ALL TIME LEGENDS」カードの追加や、より「サッカーらしさ」を感じさせるAIにより、人気が再燃。バージョンアップにより、インカムやプレイヤー人気が助長された好例といえよう。

メーカー	セガ
ポイント	119.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘 倶楽部3〈コナミ／コナミマーケティング〉	179.5
2	太鼓の達人 6〈ナムコ〉	175.5
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	139.6
4	Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク〈ナムコ〉	130.9
5	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	119.7
6	drummania10thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	99.7
7	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴〈セガ〉	91.8
8	BATTLE CLIMAXX!〈コナミ／コナミマーケティング〉	81.8
9	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	71.8
10	pop'n music 11〈コナミ／コナミマーケティング〉	67.8
11	QUIZ MAGIC ACADEMY〈コナミ／コナミマーケティング〉	66.9
12	THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガ〉	51.9
13	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	47.9
14	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	35.9
15	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	30.0
16	スリルドライブ2〈コナミ／コナミマーケティング〉	27.9
17	BATTLE GEAR 3〈タイトー〉	26.0
18	VIRTUA COP 3〈セガ〉	19.9
19	TIME CRISIS 2〈ナムコ〉	18.5
20	WARTRAN TROOPERS〈コナミ／コナミマーケティング〉	16.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームストリートミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2	☎054-252-3591
セガ・マービィー	熊本県熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21	☎072-643-4444
天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎092-724-5971
ハイテクセガミス2	広島県広島市中区大手町1-4-1	☎082-243-0910
プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町石沢1818	☎0295-52-4444

アルカディア読者のコミックス事情

今月のアンケートは、「最近面白いと感じた漫画」と、「月間の漫画購入冊数」について統計してみた。

掲載誌でくくってみると、上位は集英社のジャンプ系漫画が独占という結果。続いて講談社のマガジン系が多く、人気の大小はあれど、ある程度発行部数に裏付けされた結果といえよう。

作品ジャンルは、半数以上が格闘・対戦系（車含む）となっており、アルカディア読者の半数はゲーム以外でも対戦モノを嗜好しているともいえるか？

10位にランクインした週刊少年マガジンで連載中の「M.I.Q」に注目。マネーをテーマにした作品だが、さまざまな情報を分析し、株価の動きなどを予測・対応していくという、どこかゲームに通じるところが、ゲーマーの琴線に触れたのだろうか。

月間購入冊数は、各職業の経済力が影響するのは当然。雑誌を回し読みしつつ単行本は絞って買う学生と、気になった作品は単行本で大人買いする社会人といったところか。しかし予備校生の5位は問題といえなくもないか？

男女別の結果は、男性に比べ約半数と、女性の方がシビアに娯楽への消費を捉えているということだろう。

■読者人気コミックランキング

順位	タイトル（作家）	ポイント
1	DEATH NOTE〈原作 大場 つぐみ 絵 小畑 健〉	107.9
2	NARUTO〈岸本 斉史〉	83.0
3	天上天下〈大暮 維人〉	58.1
4	BLEACH〈久保 帯人〉	52.8
5	銀魂〈空知 英秋〉	48.4
6	スティール・ボール・ラン〈荒木 飛呂彦〉	46.5
7	NHKにようこそ!〈原作 滝本 竜彦 絵 大岩 ケンヂ〉	42.3
8	魔法先生ネギま!〈赤松 健〉	40.5
9	GANTZ〈奥 浩哉〉	35.2
10	M.I.Q.〈原作 マスヤマコム 絵 浅井信悟 構成協力 冨田かおり〉	34.8
11	魁!!クロマティ高校〈野中 英次〉	31.2
12	頭文字D〈しげの 秀一〉	30.2
13	金色のガッシュ!!〈雷句 誠〉	24.9
14	鋼の錬金術師〈荒川 弘〉	21.9
15	美川べるのの青春ばくはつ劇場〈美川 べるの〉	20.9
16	D Gray-man〈星野 桂〉	18.9
17	STRANGE+〈美川 べるの〉	16.1
18	エアギア〈大暮 維人〉	15.2
18	バキ〈板垣 恵介〉	15.2
20	XXXHOLiC〈CLAMP〉	9.7

■職業による購入冊数ランキング

順位	職業	平均購入冊数
1	大学院生	5.8
1	フリーター	5.8
3	会社員	5.0
4	高校生	3.1
5	予備校生	2.6
5	大学生	2.6
7	中学生	2.4
8	自営業	2.1
8	無職	2.1
10	専門学校生	1.0

■男女別平均購入冊数

性別	冊数
女	2.5
男	4.3

ARCADIA PRESENT アルカディア読者プレゼント

締め切り 2004年10月25日（月）当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

セガ様より、北斗の拳 世紀末将棋伝説と新世紀エヴァンゲリオン エクストラクリスマスフィギュアをそれぞれ3名様に、ジョイポリスのチケットを5組10名様にプレゼント！

4 北斗の拳 世紀末将棋伝説

5 新世紀エヴァンゲリオン エクストラクリスマスフィギュア

6 ジョイポリスチケット

マイ・ハーベスト様ご提供

3 PC専用ソフト『対戦 ホットギミック フォーエバー』

マイ・ハーベスト様より、PC専用ソフト「対戦 ホットギミックフォーエバー」を5名様にプレゼント！
※この賞品には18歳未満の方はご応募いただけません。また、賞品の発送は発売日以降となります。

東京国際エンタテインメントマーケット2004事務局様ご提供

2 東京国際エンタテインメントマーケット2004 一般入場券

東京国際エンタテインメントマーケット2004事務局より、東京国際エンタテインメントマーケット2004の一般入場券を5組10名様にプレゼント！

サミー様ご提供

1 『拳獣』Tシャツ

サミー様より、『拳獣』Tシャツを10名様にプレゼント！

ティームエンタテインメント様ご提供

12 豪華サイン入りGGXXドラマCD『NIGHT OF KNIVES VOL.1』

GGXX最新ドラマCD「NIGHT OF KNIVES VOL.1」を、今月インタビューに出演してくれた4名の声優さん＆脚本家KAIHO氏のサインを入れて、3名様にプレゼント！

ケイブ様ご提供

ケイブ様より、「虫姫さま」特製カンバッジ（全4種）と手ぬぐいをセットで5名様にプレゼント！

11 『虫姫さま』特製カンバッジ（全4種）と手ぬぐいのセット

ビターズ・エンド様ご提供

13 映画「オーバードライヴ」観賞券

ビターズ・エンド様より、三味線バトル映画「オーバードライヴ」鑑賞券を5組10名様にプレゼント！

こなみるく様ご提供

こなみるく様から、BeForUキャラクター下敷き、『クイズマジックアカデミー』キーホルダー ルキア、『ポップンミュージック』キーホルダー ジズ、『beatmaniaⅡDX』キーホルダー ニクスをそれぞれ3名様にプレゼント！

7 BeForU キャラクター下敷き

8 『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー ルキア

9 『beatmaniaⅡDX』キーホルダー ニクス

10 『ポップンミュージック』キーホルダー ジズ

テクモ様ご提供

20 プレイステーション2専用ソフト『テクモヒットパレード』

プレイステーション2専用ソフト「テクモヒットパレード」を、3名様に！

コナミ様ご提供

18 プレイステーション2専用ソフト『NEO CONTRA』

コナミ様より、プレイステーション2専用ソフト『NEO CONTRA』を5名様にプレゼント！

19 『GUITARFREAKS 11th MIX』＆『drummania 10th MIX』販促用ポスターセット

コナミ様より、大人気の販促用ポスターを2枚セットで3名様にプレゼント！

アルゼ様ご提供

アルゼ様より、ファルコムクラシックスパブミラーと円盤皇女ワるきゅーレ 銭湯シーンフィギュアをそれぞれ2名様にプレゼント！

16 ファルコムクラシックス パブミラー

17 円盤皇女ワるきゅーレ 銭湯シーンフィギュア

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、Nintendo ファミコンカセット型ケースインボックス（全14種で1セット）を2名様に、機動戦士ガンダム銃口アクションフィギュアを3名様にプレゼント！

14 Nintendo ファミコンカセット型ケースインボックス

15 機動戦士ガンダム銃口アクションフィギュア

編集部提供

編集部より、古谷徹氏直筆サイン入りの機動戦士ガンダム ムービーカメラ(MS-06SMODEL)を1名様に、アルカディア特製図書カードを10名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様にそれぞれプレゼント！

27 ニンテンドーゲームキューブ

26 古谷徹氏直筆サイン入り機動戦士ガンダムムービーカメラ（MS-06S MODEL）

28 アルカディア特製図書カード

29 ゲームボーイアドバンスSP

マイクロソフト様ご提供

25

マイクロソフト様より、Xbox専用ソフトの豪華二本セットを3名様にプレゼント！

Xbox専用ソフト『デッドマンズ ハンド』『スターウォーズ ジェダイナイト：ジェダイアカデミー』セット

カプコン様ご提供

24 『CAPCOM FIGHTING Jam』特製うちわ

カプコン様より、「CAPCOM FIGHTING Jam」特製うちわを10名様にプレゼント！

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、THE BATTLE OF DRUAGA（仮）」特製手ぬぐいを1名様に、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様に、「鉄拳5」特製カードケースを5名様にプレゼント！

21 THE BATTLE OF DRUAGA（仮）特製手ぬぐい

22 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

23 『鉄拳5』特製カードケース

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

異世界への扉をくぐり抜けて 未知なる冒険に旅立て!!

いよいよ全国規模で「Quest of D(以下、QOD)」の正式稼働がスタート！　稼働直後となる今号では、プレイ前に知っておきたい具体的な操作方法から、職業別のキャラ強化指南や序盤クエスト攻略までを掲載。新米冒険者必見の情報を、まとめてお伝えしていくぞ!!

IMPRESSION

プレイ序盤はとにかく装備カードが必須！　自分の職業に必要無いスキル&装備カードは、別職業のプレイヤーとのトレードをうまく活用していきたいところ。手持ちの装備でクリアが難しくなったら、通信プレイで段位を上げてみるといいかも!?

Quest of D
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発 売 日：稼働中(9月発売)
■使用基板：Chihiro

※本記事は、9月17日時点のバージョンを元に作成しています。

ちょっと気になる疑問を解消!!

冒険者指南書

これまでに無い独特な入力方法や基本システムが多く、冒険者にとっては疑問が尽きない「QOD」。新米冒険者必見のあんな疑問からこんな疑問まで、一問一答形式で取り上げて詳しくお答えしていきますよ！

Text：伊勢猫

増えた持ち込みカードはどうやったら使える?

カードウィンドウに表示&使用可能なカードは、プレイ初期の7枚が最大枚数。このため、昇級して持ち込み可能となった8枚目以降のカードは、右端の山に積まれた状態でダンジョンへ持ち込みます。原則的に山へ置かれた状態のカードは、そのままだと使用することができず、カードウィンドウに空きを作って任意に取り出す作業が必要。具体的な取り出し方法は、7枚目の位置に表示された青色の「Next card」部分をタッチするだけでOK。表示中のカードをドラッグすれば、山へ戻すことなどもできます。

ただし、装備中の武器&防具やスキルは、山に戻した時点で装備から自動的に外されてしまうので要注意。唯一の例外となるのがモンスターカードで、これらは召喚後に山へカードを戻しても召喚が解除されることはありません。

カード入れ替えの手順

①カードをタッチして山へドラッグ

②「Next card」部分をタッチ

③山にあったカードが表示枠に移動

Q2 Dフォースカードの合成って何枚までならできる?

デッキ読み取り後に自動で行なわれる同種類のDフォースカード合成ですが、カードタイプ別に合成可能な上限枚数が設定されています。

プレイ全般でお世話になる武器や防具、各種スキルは、10(11枚)までの合成が可能。プラスされた枚数に応じてそれぞれの能力が強化される仕組み。攻撃魔法のスクロールなどの消費アイテムは10枚、矢については60本(アロー4枚、属性矢6枚)を合成で一つにまとめられますが、これらに能力変化は無いようです。

また、全職業で有効な回復系の各種カードは、基本的に合成不能。持ち込み枚数も制限があり、一種類を3枚までしかデッキに組み込めません。

合成不能カード
- ポーション
- ハイポーション
- きのこ
- 肉
- 鶏肉
- マイナーヒール
- ヒール
- スーパーヒール

重ね合わせは重要だが、装備強化を考えると……デッキを圧迫する。

Q3 アイテム欄を空けたのに拾えないのはなぜ?

ゲーム中に入手可能なアイテムには、「eアイテム」と「eカードアイテム」の2種類が存在しています。

前者はマルチウィンドウへドラッグするとアイテムウィンドウへ格納され、ダンジョンクリア時に戦利品として持ち帰ることが可能。これに対して後者は、名前通りにカード扱いのアイテムで、ドラッグでカードウィンドウに格納されて、持ち帰ることができないアイテムとなります。

このため、同種アイテムを入手した場合は、eカードアイテムから使うのが基本。Dフォースカードに存在しない装備品もありますが、カード欄に空きが無いと直接装備できないので注意が必要です。

eアイテムとeカードアイテムは、格納される場所が違うので注意!

QOD事典　**レンタルカードでデッキを強化：** 本作のデッキ読み取りは合計2回まで可能だが、2回目の読み取り内容をキャンセル→1回目の読み取り内容でゲームをスタートすることが可能。つまり、友人から借りたDフォースカードを1回目にデッキと一緒に読み取らせて、返却後に2回目読み取り→キャンセルが可能。ちょっとお得なテクニックなので覚えて置いて損は無い。

Dフォースカードリスト　前編（92種類）

現在、全国で稼働中のVer.1.01カードの中から、ロケーションテスト時にも払い出されていた92種類を掲載（性能は製品版）。完全版リストについては、次号以降で掲載予定。

■スキルカード

レアリティ	名称	種別	職業	コマンド	効果
UC	ライジングスラッシュⅠ	スキル	全職業	ⒶⒶ	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮しない ・ライジングスラッシュⅡ
UC	ライジングスラッシュⅡ	スキル	全職業	ⒶⒶ	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮しない ・ライジングスラッシュⅠ
UC	ヴァンガードラッシュⅠ	スキル	戦士	ⒶⒶⒶ	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・ヴァンガードラッシュⅡ　・ヴァンガードラッシュⅢ
UC	ヴァンガードラッシュⅡ	スキル	戦士	ⒶⒶⒶ	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・ヴァンガードラッシュⅠ　・ヴァンガードラッシュⅢ
UC	ヴァンガードラッシュⅢ	スキル	戦士	ⒶⒶⒶ	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・ヴァンガードラッシュⅠ　・ヴァンガードラッシュⅡ
UC	スレッシャーテイル	スキル	全職業	Ⓐ+Ⓖ	装備している片手剣で攻撃範囲の広い攻撃が出せる
UC	ハードブレイカー	スキル	全職業	Ⓐ+Ⓖ	装備している棍棒で強力な一撃が出せる
UC	クラウドブレイカー	スキル	全職業	Ⓐ+Ⓖ	装備している槍で強力な一撃が出せる
R	ライトニングランサー	スキル	戦士	Ⓐ+Ⓖ Ⓐ	装備している槍で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・ホースライダースラスト
R	ホースライダースラスト	スキル	戦士	Ⓐ+Ⓖ Ⓐ	装備している槍で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・ライトニングランサー
UC	トルネードスパイクⅠ	スキル	全職業	ⒶⒶⒶ	装備している両手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・トルネードスパイクⅡ　・トルネードスパイクⅢ
UC	トルネードスパイクⅡ	スキル	全職業	ⒶⒶⒶ	装備している両手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・トルネードスパイクⅠ　・トルネードスパイクⅢ
UC	トルネードスパイクⅢ	スキル	全職業	ⒶⒶⒶ	装備している両手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・トルネードスパイクⅠ　・トルネードスパイクⅡ
R	デッドエンド	スキル	戦士	Ⓐ+Ⓖ	装備している両手斧で強力な一撃が出せる
R	バスタースラッシュⅠ	スキル	全職業	ⒶⒶ	装備している両手剣で強力な連携攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・バスタースラッシュⅡ
R	バスタースラッシュⅡ	スキル	全職業	ⒶⒶ	装備している両手剣で強力な連携攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキ内にない場合、効果を発揮できない ・バスタースラッシュⅠ
C	コンセントレーション	スキル	戦士	Ⓤ	自分の攻撃力を高める ※効果は一定時間
UC	エクスプロージョン	スキル	魔法使い	Ⓤ	自分を中心に、爆発を起こす ダメージ　小
UC	ファイアスピリット	スキル	魔法使い	Ⓤ	ロックオンで誘導できる炎の魔法を放つ ダメージ　小
UC	アイスウインド	スキル	魔法使い	Ⓤ	自分を中心に、冷気を放出する ダメージ　小
UC	スノーストームインパクト	スキル	魔法使い	Ⓤ	ヒットした場所で、冷気を放出する魔法を放つ ダメージ　小
UC	ライトニングチェイン	スキル	魔法使い	Ⓤ	ロックオンで誘導できる雷撃の魔法を放つ ヒットするたびに、威力が上がる
UC	ライトニングストーム	スキル	魔法使い	Ⓤ	ヒットした場所で、放電する雷撃の魔法を放つ ダメージ　小
C	プロテクトアロー	スキル	僧侶	Ⓤ	正面に光壁を作り出し、矢を無力化する
UC	プロテクトマジック	スキル	僧侶	Ⓤ	正面に光壁を作り出し、魔法を無力化する
C	キュアポイズン	スキル	僧侶	Ⓤ	ヒットした味方の毒状態を回復する魔法を放つ ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
C	アレイズ	スキル	僧侶	Ⓤ	ヒットした味方の眠り状態を回復する魔法を放つ
C	キュアコンフューズ	スキル	僧侶	Ⓤ	ヒットした味方の混乱状態を回復する魔法を放つ ※ロックオンせずに使うと自分が回復する

■モンスターカード

レアリティ	名称	種族	フォースレベル	召喚エネルギー	生命力	攻撃力	防御力	魔法防御力					特殊攻撃
								炎	氷	雷	聖	闇	
C	スケルトン	アンデッド	1	●	●	●	●	-3	0	0	-5	5	なし
C	スケルトンメイジ	アンデッド	2	●●	●	●	●	-3	0	0	-5	5	各種魔法攻撃
C	スケルトンアーチャー	アンデッド	1	●●	●	●●	●	-3	0	0	-5	5	なし
C	リザードマン	リザードマン族	2	●●	●●	●●●	●●	-3	-3	-3	0	0	なし
UC	リザードマンレンジャー	リザードマン族	2	●●●	●●	●●●	●●	-3	-3	-3	0	0	なし
R	ガーディアンリザードマン	リザードマン族	3	●●●●	●●●	●●●●	●●●●●	-1	-1	-1	0	0	なし
C	ゴブリンアーチャー	ゴブリン族	1	●	●	●●	●	0	0	0	0	0	なし
C	ゴブリンファイター	ゴブリン族	1	●	●	●●	●	0	0	0	0	0	なし
C	コボルド	コボルト族	1	●	●	●	●	-2	0	0	0	0	なし
C	コボルドウォリアー	コボルト族	1	●	●	●●	●●	-2	0	0	0	0	なし
UC	ミノタウロス	牛人族	2	●●●●	●●●●	●●●	●●●	0	0	0	0	0	タックル攻撃
UC	ジャイアントスコーピオン	大蠍族	1	●●	●●	●●	●●	-2	0	-2	0	0	毒攻撃　小
UC	ヒュージスコーピオン	大蠍族	2	●●	●●	●●	●●●	-2	0	-2	0	0	毒攻撃　中
C	ダイアーウルフ	魔獣	1	●	●	●●	●●	-4	4	-4	-2	4	なし
UC	レッサーデーモン	魔族	2	●●●	●●●	●●●	●●●	0	0	0	-3	0	各種魔法攻撃
UC	ガーゴイル	魔法生物	2	●●●	●●	●●	●●●●	5	0	-5	0	0	なし
C	クレイゴーレム	魔法生物	1	●●●	●●●	●●	●	-2	0	-3	0	0	なし

■武器カード

レアリティ	名称	種別	必要STR	攻撃力	スピード	攻撃範囲	特殊能力	特殊攻撃力				
								炎	氷	雷	聖	闇
C	ショートソード	片手剣	5以上	●	●●	近	なし	0	0	0	0	0
UC	グラディウス	片手剣	15以上	●●	●●●	近	なし	0	0	0	0	0
C	バスタードソード	両手剣	10以上	●●●	●●	中	なし	0	0	0	0	0
C	ハンドアックス	片手斧	5以上	●●	●●	近	なし	0	0	0	0	0
C	ブロードアックス	両手斧	10以上	●●●	●	中	なし	0	0	0	0	0
C	ショートスピア	槍	5以上	●●	●●	中	なし	0	0	0	0	0
UC	パルチザン	槍	5以上	●●●	●●	中	なし	0	0	0	0	0
C	クラブ	棍棒	5以上	●	●●	近	なし	0	0	0	0	0
C	ダガー	ナイフ	制限なし	●	●●●	近	なし	0	0	0	0	0
C	ウッドボウ	弓	制限なし	●●	●●●	遠	なし	0	0	0	0	0
C	アロー	矢筒	制限なし	●	●●	遠	なし	0	0	0	0	0
UC	ファイアアロー	矢筒	制限なし	●●	●●●	遠	なし	2	0	0	0	0
UC	コールドアロー	矢筒	制限なし	●●	●●●	遠	なし	0	2	0	0	0
UC	サンダーアロー	矢筒	制限なし	●●	●●●●	遠	なし	0	0	2	0	0

■防具カード

レアリティ	名称	種別	必要STR	防御力	特殊能力	魔法防御力				
						炎	氷	雷	聖	闇
C	ファイタークロス	鎧	10以上	●	戦士のみ　AGI上昇　小	-2	0	0	0	0
C	チェインメイル	鎧	10以上	●●●	なし	-2	-2	-5	0	0
C	ダルマティカ	鎧	5以上	●	僧侶のみ　MIN上昇　小	-2	0	0	0	5
UC	クロスアーマー	鎧	5以上	●●	AGI上昇　小	-4	2	0	0	0
C	ウッドシールド	盾	制限なし	●	なし	-3	0	2	0	0
C	バックラー	盾	制限なし	●●	DEX上昇　小	0	0	0	0	0
C	ラウンドシールド	盾	制限なし	●●	なし	0	-2	-5	0	0
C	ハーフヘルム	兜	10以上	●●	なし	0	0	-2	0	0
C	アイアンヘルム	兜	10以上	●●	AGI減少　小	0	-2	-5	0	0
UC	ウォーロックキャップ	帽子	制限なし	●	魔法使いのみ　INT上昇　小	1	1	1	0	0
UC	クレリックキャップ	帽子	5以上	●	僧侶のみ　MIN上昇　小	0	0	0	0	2
UC	アイアンブーツ	具足	10以上	●●	AGI減少	0	-2	-5	0	0
UC	ファイアーアミュレット	アミュレット	制限なし	●●	なし	5	-5	0	0	0
UC	パワーリング	指輪	制限なし	●●	STR上昇　中	0	0	0	0	0

■道具カード

レアリティ	名称	種別	効果
JC	肉	食料	ENERGYを回復する：ENERGY回復　小
UC	ポーション	薬	使った味方のHPを回復する：HP回復　小
R	ハイポーション	薬	使った味方のHPを回復する：HP回復　中

■スクロールカード

レアリティ	名称	種別	マジックレベル	効果
C	ファイアボール	マジックスクロール	1	炎の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フレアバースト	マジックスクロール	2	炎の魔法を放つ　ダメージ　中
R	ハードインフェルノ	マジックスクロール	3	炎の魔法を放つ　ダメージ　大
C	アイスブラスト	マジックスクロール	1	冷気の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フロストバイト	マジックスクロール	2	冷気の魔法を放つ　ダメージ　中
R	ブリザード	マジックスクロール	3	冷気の魔法を放つ　ダメージ　大
C	サンダーボール	マジックスクロール	1	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	ライトニングボルト	マジックスクロール	2	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　中
R	サンダーストーム	マジックスクロール	3	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　大
C	マイナーヒール	マジックスクロール	1	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ HP回復　小 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
UC	ヒール	マジックスクロール	2	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ HP回復　中 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
R	スーパーヒール	マジックスクロール	3	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ HP回復　大 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
C	キュアポイズン	粉薬		自分を中心に粉薬を振りまく 粉薬に触れた味方の毒状態を回復する
C	アレイズ	粉薬		自分を中心に粉薬を振りまく 粉薬に触れた、味方の眠り状態を回復する
C	アンチサイレンス	粉薬		自分を中心に粉薬を振りまく 粉薬に触れた、味方の魔法封じ状態を回復する
C	キュアコンフューズ	粉薬		自分を中心に粉薬を振りまく 粉薬に触れた、味方の混乱状態を回復する

※カードに設定された三段階のレアリティー（稀少度）については、以下のように簡略表記……コモン：C　アンコモン：UC　レア：R。攻撃力&防御力などのマーク数は、同じ数であってもカードごとに実数値が異なる。

■スキルカード

武器関連のスキルについては、+2されるごとにSTR+1のボーナス効果あり（別職業スキルでも増加）。セットタイプのスキルがそろっていない場合は、スキルダメージに-50%の軽減補正が入っていく。エナジー消費型の技&魔法スキルについては、+5で消費エナジー量-1、+10で消費エナジー量-2の軽減効果。さらに魔法スキルは、+1ごとにダメージ+1のボーナスダメージが付き、コンセントレーションのみ+1ごとにSTR+1のボーナス効果を得られる。

■モンスターカード

表記による変化は見られないが、同種カードであれば+2ごとに召喚モンスターのHPが上昇。別種カードの場合はフォースレベル合計10まで。

■武器&防具カード

重ねた枚数に応じて攻撃力&防御力が上昇（矢筒は変化無し）するが、上昇値はカードごとに異なる。耐久値減少時の劣化によって攻撃力&防御力が低下し、-1からは急激な性能ダウンを起こす。

■道具カード

原則として合成不能。各種カードは、デッキに3枚までしか入れることができない。

■スクロールカード

同種の攻撃魔法スクロールは、10枚まで合成が可能。ただし、職業スキルとは違ってダメージボーナスは付かない。

武器スキルは奇数投入が基本？：攻撃魔法スキルは1枚重ねでも多少のボーナスダメージは付くが、武器スキルカードの重ね効果はSTRボーナスのみ。このため、STR+1効果が発動する3枚、5枚、7枚、9枚、11枚以外の偶数枚を組み込んだ場合だと、端数の1枚は単にデッキスペースの無駄。余分な1枚を外して、別のカードをデッキに入れた方がいい。

チュートリアルを活用して基本をマスター

冒険の手引き

Text：ちゃっきー

本作を始めるときに、必ずプレイするチュートリアル。このページでは、その流れに沿って『QOD』の基本システムを紹介していこう。最初にしっかりとした基礎知識を身に着け、今後の冒険に挑もう！

タッチパネルの操作に慣れよう

『QOD』の操作に必要不可欠なタッチパネル。画面上にあるものは、ほぼこれで操作できるものと考えていい。まずは、この使い方をしっかりマスターしよう。主に使う操作は、右に挙げた4種。特に、アイテムを拾うときなどに使うドラッグ＆ドロップは真っ先に覚えたい。各種のスイッチを動かすときや、宝箱を開けるときはタッチ。持っているアイテムを使うときにはダブルタッチを使う。

拾いたいアイテムに触れ、そのまま指を離さずに移動先まで持っていこう。

すぐ使う（装備する）なら自分に重ねて指を離す。持っていくならアイテム欄へ。

タッチ

画面に1回短く触れる操作。画面上のボタンを押すときにもこれを使う。

ダブルタッチ

画面を素早く2回押す。ウィンドウ内のアイテムをすぐ使いたいときに。

ドラッグ

画面に触れたまま、指を離さずに動かす操作。アイテムを拾うときに使う。

ドロップ

ドラッグした後に、指を離す操作。移動先を指定し、これで決定しよう。

戦闘でよく使う動作

この課題ではⒶ、Ⓖ＋Ⓐ、Ⓖ＋Ⓐ＋Ⓥの3種の攻撃法が出てくるが、実際の戦闘でよく使う行動は、これだけにとどまらない。

まず最初に覚えたいのは、走り中Aのダッシュ攻撃。走りで敵の攻撃をかわしつつ、これでダウンさせるのが基本戦法になる。また、転がりつつ素早く移動する回避動作（Ⓐ＋Ⓥ）も重要だ。危険を察知したら、すぐさまこの行動で回避。囲まれるのを未然に防ごう。

戦闘で最も多用する攻撃法。走るまでに少し時間がかかるので、レバーを入れてすぐⒶを押しても出せないことに注意。

攻撃されそうなときは、迷わずこれで逃げよう。攻撃をかわしやすいほか、動作中に攻撃を受けてものけぞることがない。

アイテム使用コマンド

ウィンドウのアイテムを1回タッチすると、それが指定された状態（「カレント状態」という）になる。この状態でUSEボタンを押せば、それを使用できるわけだ。このほか、アイテムをドラッグして自分にドロップしたり、アイテムをダブルタッチしても同じ意味になる。なお、混乱状態に陥ったときはUSEボタンが利かないが、ほかの操作ならアイテムが使用できることも覚えておこう。

指定中（カレント状態）のアイテムやスキルは、画面右下の丸い窓ワク内に表示される。よく使うものは、あらかじめこの状態にしておくと便利。

装備のコマンドも、アイテム使用と同じ。素早く装備したい、または外したいときは、ダブルタッチを使うのがオススメ。

チュートリアルの流れ

フロア1

落ちているアイテムを拾い装備しろ

扉近くの床に落ちているダガーとウッドシールドを、ドラッグ＆ドロップで自分に装備させる。

アタックボタンで攻撃し敵を倒せ

Ⓐボタンを使い、1匹出現するゴブリンファイターを攻撃しよう。倒せばクリアとなる。

ガードボタンを使って攻撃を3回ガードしろ

敵の攻撃をガードすることが課題。Ⓖボタンを押し、しっかり敵の方向を向いてガードしよう。

弱攻撃、強攻撃、全方位攻撃を順に出せ

Ⓐの弱攻撃、Ⓖ＋Ⓐ同時押しの強攻撃、Ⓖ＋Ⓐ＋Ⓥ同時押しの全方位攻撃を順番に出せばクリア。

フロア2

ビューボタンで視点を切り替え全てのメッセージを解読せよ

正面の壁に二つ、側面の壁に二つ、青く光るメッセージ板がある。タッチして読もう。

落ちているアイテムを自分に直接ドロップして使え

武器や盾を装備したときと同じ要領で、落ちているポーションをドラッグし、自分にドロップ。

アイテム欄のアイテムをユーズボタンで使い回復しろ

アイテム欄に現れた肉をタッチし、USEボタンを押して使用する。ダブルタッチでもOK。

2つのスイッチを操作して扉を開けろ

両側に配置されたスイッチをタッチ。二つのスイッチを動かせば、中央の扉が開いてクリア。

罠を利用して敵を倒せ

左側にあるスイッチを動かすと、罠が発動。Ⓥボタンで左を向いておくと、その様子が分かる。

QOD事典

Ⓥボタンの活用：自分の向いている方向に視界を動かすⓋボタン。このボタンを戦闘中にうまく使うのは、なかなか難しい。そこで、まずは攻撃したときのみⓋボタンを押すようにするといい。これで、自動的に敵の方向に視点が動いてくれる。魔法攻撃→Ⓥボタンは特にオススメだ。なお、Ⓥボタンを押しっぱなしにしておくと、視界が緩やかに前方に移動していく。

メッセージはしっかり読もう

チュートリアル以降も、いたるところに登場するメッセージ板。ここには、操作に関することだけでなく、ダンジョン攻略のヒントが書かれている場合も多い。軽視してしまいがちだが、初めて見つけたときぐらいはしっかり読むようにしよう。

重要なヒントが書いてあることも。チュートリアル以降も、見つけたら読んでおくこと！

ロックオンはあまり意識せずに

チュートリアルで何度か出てくるロックオンだが、優先的に倒したい敵が居るときや、一部のボス戦以外は使わなくてOK。最も近い敵を攻撃する「自動補正」（通常時はON。右下の自動補正ボタンをタッチするとOFF）のおかげで、ロックオンを使わなくても十分に戦えるのだ。また、ロックオンを解除したいときは自分をタッチ。この操作も覚えておこう。

攻撃補正は最初からONになっているので、敵の方向を向かなくても……。

攻撃時は自動的に敵の方向を向いてくれる。魔法攻撃の場合も同じだ。

フロア3

ビューボタンで視点を切り替え 全てのメッセージを解読せよ

正面と側面のほか、後方の壁にもメッセージ板がある。Ⓥボタンで視界を変えて全部読もう。

敵をタッチしてロックオンせよ

正面にゴブリン・マイナーが出現。これをタッチし、ロックオンすればクリア。

壺をロックオンして魔法で破壊しろ

壺をロックオン。落ちているファイアーボールの巻物をドラッグ＆ドロップなどで使用する。

壺をロックオンして弓矢で破壊しろ

左右のウッドボウとアローを装備。壺をタッチしてロックオンし、Ⓥボタンで攻撃すればOK。

フロア4

ビューボタンで視点を切り替え 全てのメッセージを解読せよ

メッセージ板は四つ。地下4階に行くときにアイテムが回収される旨もここに書いてある。

切替ボタンを使い1に剣と盾 2に弓と矢を装備しろ

ダガーとウッドシールドを装備した後、画面右下の切替ボタンをタッチし、弓矢を装備する。

コインを20枚拾え

次々と出てくる金貨にタッチ。実戦では、指を滑らせるようにして回収するのがオススメ。

地下4階で メインミッションクリア

道中のアイテムを活用しつつ出現する敵を倒そう。ラストのゴブリン3体を倒せばクリアだ。

隠し部屋はマップで分かる

フロア4のメッセージにある「タッチすると音がする壁」。このような壁を壊すと、隠し部屋への道が開ける。この隠し部屋、実はマップ上にちゃんと表示されている。マップを見ながら進んでいけば、時間をかけることなく全部発見できるわけだ。なお、チュートリアルには四つの隠し部屋があり、そこにあるメッセージを読むと一つにつき100Gが手に入る。

マップ上ではまだ通路が続いているが、画面上には壁が。こんなときは、

武器攻撃、またはタッチ連打で壁を壊そう。柵を壊す操作と同じだ。

武器切り替えはⒼ+Ⓥ

課題では、武器の切り替えに使う操作として画面下の「切替ボタン」が示される。しかし、武器切り替えは戦闘中に使うことが多いため、こんな場所をタッチしているヒマはない。Ⓖ+Ⓥのショートカットコマンドを使おう。

武器切り替えは、戦闘中によく使う動作の一つ。Ⓖ+Ⓥのコマンドを手になじませよう。

[illegible]

チュートリアルをクリアしたら、いよいよ本格的な冒険がスタート！　これ以降のダンジョンにはDフォースカードやeアイテムを持ち込むことができ、それに伴いデッキの挿入や持ち込むeアイテム選択などの作業も加わる。ここでは、その準備について一通り触れていくことにしよう。

[illegible]選択

次の準備画面では、ダンジョンに持ち込むeアイテムの選択が主な作業。装備品を装備ウィンドウにドラッグ＆ドロップすれば、あらかじめ装備を固めた状態で冒険をスタートできる。「Card」というタグをタッチすれば、持ち込んだカードの整理（装備）ができるぞ。

装備もこの画面で行なえる

準備画面で装備も固めておこう。カードの装備品は、タグをタッチしてカードウィンドウから選択。

デッキの挿入とDフォースカードの合成

挿入したデッキに同種のDフォースカード（以下カード）が複数あった場合、それらは合成されて強化された1枚のカードになる（上限あり）。ダンジョン内に持っていけるカードは初期段階で7枚となっているが、これはあくまで合成後の話。合成前は、最高35枚までOKだ。なお、ヒールのスクロールやポーション、肉といった回復系のアイテムカードは合成できない。

合成後の枚数に注意

合成後の枚数が上限を超えていると、そのカードははじかれてしまう。

35枚まで持ち込める

同種のカードが合成されて1枚に。スキルカードのⅠ、Ⅱなども1枚になる。

QOD事典

装備品の能力の見方：装備品の性能を知りたいときは、準備画面でそのアイテムをタッチしてみよう。タッチしている間は、攻撃力や防御力など、装備時に変化するステータスが緑色で表示される。また、ダンジョン内で装備を変えたときには、ステータスの上昇（下降）値がキャラクターの上に表示される。これも見ておくと、意外な性能に気付くかも……!?

覚えて安心！ 超実戦的な攻略法を紹介しよう!!

戦闘心得

Text：栗田

『QOD』における戦闘の心得を、基本から応用まで詳しく解説。勝手が違うボス戦も、別枠できっちり紹介している。これらを一通り覚えたら、P63の武器紹介で、さらに実戦的な知識を吸収しよう。

基本戦術

まだ本作の戦闘に慣れていないプレイヤーのために、ズバリ最強の攻撃パターンを紹介しよう。最初に覚えるべき最低限のテクニックは、左で説明している攻撃のキャンセル。このテクニックを利用して、【ダッシュ攻撃で敵をダウンさせる→キャンセル（この時点でレバーを敵と逆方向に入れておく）→一旦離れてから、再びダッシュ攻撃（写真参照）】を繰り返すのだ。

使用する武器は、攻撃範囲の広い杖がオススメ。複数の敵がいても、まとめて攻撃できるという大きな利点がある。

敵に囲まれた場合は、回避行動（Ⓐ+Ⓥ）で逃げるのが基本。回避行動中は攻撃を受けてものけぞらないので、確実に移動できるのだ。もしくは、ガード後にⒶで出せるガード＆アタックが便利。ガード時に少々ダメージを受けてしまうが、無敵状態で反撃することができる。エナジーを10％も消費する全方位攻撃は、なるべく温存するように。

ちなみに、ⒶⒶⒶなどで出る連続攻撃や、同様のコマンドで出るセットスキルは基本的に必要無い。「1対1なら使ってもよい」程度と考えよう。

基本中の基本はダッシュ攻撃。まずはこの技を敵に当てるのだ。

当たった直後にⒼ+Ⓥ。これで攻撃のスキをキャンセルできる。

あらかじめレバーを入れておき、素早く間合いを離しておく。

攻撃のキャンセルを覚えよう！

『QOD』の戦闘において、必須といえるテクニックがこれだ。やり方は簡単で、キャンセル可能な技が敵にヒットした直後にⒼ+Ⓥ（武器チェンジ）を押すだけ。攻撃後の硬直時間を大幅に軽減できるので、スムーズに攻撃を続けられる。なお、用途は変わるが、武器チェンジの代わりに魔法を使うことでもキャンセルが可能。

ダッシュ攻撃や強攻撃、一部の連続攻撃の最後の1発などがキャンセル可能。

攻撃後の硬直中に武器が切り替わり、それと同時に自由に動ける状態になるのだ。

応用戦術

一連の行動に慣れたら、ダッシュ攻撃でダウンさせた相手への追撃を狙おう。追撃といっても、単に起き上がり途中の敵に再度ダッシュ攻撃を当てるだけ。タイミングがよければ再び敵はダウンするので、延々と攻撃を続けられる。

さらにダメージ効率を考えるなら、杖でダウンさせた後に攻撃力の高いサブウェポンに切り替え、追撃のダメージアップを図ろう。棍棒のハードブレイカーや、両手斧のデッドエンドなどの強力なスキルで追撃できれば理想的だ。

魔法について

戦士以外は専用のスキルを持っているが、スクロールを使えば戦士でも魔法が使える。ただし、魔法の威力はINTに依存するので、同じ魔法でも、魔法使いが使った方が強力だ。例外は、ホーリーアローなどの聖属性の魔法。僧侶専用だけあり、MINが高いほどダメージも高くなる。

ちなみに、魔法使用中は攻撃を受けてものけぞらない。知っておくと役立つだろう。

魔法を使えば遠距離から安全に攻撃できる。特にボス戦の難度は大幅に変化！

ボス戦の心得

各シナリオの最後にはボス戦が控えている。大きく分けて左の3パターンのボスが存在し、勝利すればクリアとなる。

クリア時には、報酬としてeアイテムが一つだけもらえるが、強力なボスほど貴重なアイテムを落とす可能性が高いようだ。

ボス① ザコ集団

シナリオの最後に、ザコ敵の集団が待ち構えているパターン。数が多いので、まずはその数を減らすのがセオリーだ。エナジーに余裕があれば強力な魔法を使うなどし、倒しやすい敵から倒していこう。

遠距離攻撃をする敵は非常に厄介。真っ先に倒しておきたい。

ボス② 中ボス＋ザコ

ボス①とほぼ同様だが、ザコ敵を強化した中ボスが交ざっているパターン。中ボスは、紫色のオーラをまとうことで、スピードや攻撃力を上昇させた上、攻撃を受けてものけぞらない状態になるので注意。

紫色のオーラが出たら、消えるまで逃げ回るのが手堅い選択肢。

ボス③ 圧倒的な力を持つ大ボス

「これぞボス！」といわんばかりの強大な敵が大ボスだ。ワイバーンやバロルといったドラゴン型と、ミノタウロスバトラーや黒騎士のような人型に大別される。それぞれ個性的かつ強力な攻撃を仕掛けてくるので、接近戦を余儀無くされる戦士にとっては最も手強い相手となる。逆に、遠距離から魔法で攻撃できる僧侶や魔法使いは戦いやすい。特に、強力なスキルを持つ魔法使いなら、巨大なボスでさえあっさり処理できるだろう。

大ボスにロックオンすれば、常にボスの居る方向を見ることが可能。

ドラゴン系は、ロックオン標的が頭・体・尻尾・四肢の7カ所ある。

本作の攻撃には、斬り、突き、たたきの3種類の属性が設定されている。既存のRPG同様、例えば「骨系の敵（スケルトンなど）には突きが効きにくい」といった影響があると思われるが、現状ではそれほどダメージの差は感じられない。防御力についても同様で、極端に差が付く防具は無いようだ。少なくとも今のところ、この要素はあまり気にしなくていいだろう。

武器紹介

『QOD』には全9種類の武器が用意されている。装備した武器によって攻撃手段が異なり、これに"素手"を加えた10通りのパターンが存在する。以下で詳しく解説するとともに、オススメの攻撃手段を写真付きでピックアップ。これを読めば、各種武器の概要を把握できるはずだ。

武器は2種類装備しておける。劣化の問題もあるので、しっかり整えておこう。

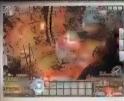
装備品の劣化

攻撃を当てると武器の、受けると防具の耐久値が減り、この値が0になると劣化。劣化するたびに＋値が1ずつ減少し、性能が徐々に落ちていく。マイナスになると極端に性能が低下するので、十分な注意が必要だ。定期的に装備品をタッチし、耐久値を確認しておこう。

劣化ガスは、装備品いずれか一つの耐久値を大幅に下げる。

扱いにくいが攻撃力は最高クラス！

出が早く威力も高い強攻撃が主力。追撃用のサブウェポンにオススメ。

片手武器としては最高の攻撃力を誇る。特にコンパクトな振りで大ダメージを与える強攻撃は、地味ながら恐ろしい破壊力を発揮する。ダッシュ攻撃が出の遅い2段技なので、ダッシュから攻撃する場合も強攻撃を使った方がいい。単発スキルが無く、セットタイプのスキルも使いづらいが、質実剛健な強さがウリだ。

武器が無いときはこれで戦え！

追い打ちが素早く、うまくいけば敵を起き上がらせることなく倒せる。

何も装備していない場合は、素手で戦うことになる。技の出が早くて戦いやすいが、当然攻撃力は最低。武器が一つも無いときに、仕方無く使う攻撃手段だ。弱攻撃はパンチ～パンチ～キックの3段技だが、戦士以外の職業では2段目までしか出せないことに注意。ダッシュ攻撃がキャンセルできないことも覚えておこう。

デッドエンドで敵を一網打尽！

超広範囲＆超攻撃力のデッドエンド。恐るべき出の遅さが唯一の弱点だ。

主力のダッシュ攻撃が、職業によって異なるという特徴を持つ。戦士のものは、広範囲を攻撃可能。技の出が遅いものの、デッドエンドと組み合わせれば驚異的な破壊力を生み出す。僧侶＆魔法使いは、杖と同じモーションの素早い攻撃を出せる。キャンセルができないという欠点はあるが、攻撃力の高さで杖に勝っている。

スピードはあるものの攻撃力は最低クラス

強攻撃で敵がダウンしないので、キャンセルでガンガン斬ることが可能。

攻撃スピードはトップクラスだが、その分攻撃力は低い。必要STRの制限が無く、だれでも使えるのがメリットだ。主力となるダッシュ攻撃は、片手剣のものと同じモーション。攻撃範囲は狭いものの、リーチ＆スピードに優れており使いやすい。弱攻撃はかなり連打できるが、なにぶん攻撃力が低く、利用価値は低いだろう。

一撃必殺のハードブレイカー

高威力のハードブレイカー。大きく振りかぶり、こん身の一撃を放つ！

攻撃モーションが片手斧と同じなので、ダッシュ攻撃よりも強攻撃が使いやすい。僧侶のみ弱攻撃が3段技だが、3発目にスタン効果を持つ粛清と組み合わせない限り利用価値は低い。それよりも注目すべきは、ハードブレイカーの高い攻撃力。攻撃範囲は狭いが、並居るスキルの中でも最高クラスのダメージをたたき出す。

無難に戦えるスタンダードな武器

素早く3連斬を繰り出すヴァンガードラッシュ。ぜひ使いこなしたい。

チュートリアルでも登場する、最も基本的な武器。スピードと攻撃力のバランスがよく、あらゆる状況に対応できるのが心強い。大きく踏み込むダッシュ攻撃を使えば、リーチの短さも補える。同時に盾が持てるので、防御力が高いのも大きなメリット。攻撃範囲の狭さが最大の弱点で、多数の敵との戦闘では苦戦することも。

最強のダッシュ攻撃でNo.1の性能を誇る！

ダッシュ攻撃キャンセルを繰り返すだけで、あらゆるザコ戦で対応可能。

間違い無く現時点での最強武器。杖が強いというよりは、杖のダッシュ攻撃が強いといった方が正確だろうか。とにかく攻撃判定が広く、複数の敵をまとめて攻撃できるのだ。しかも攻撃スピードが速く、大きく踏み込むためリーチも長い。唯一の欠点は攻撃力の低さだが、eアイテムを合成すれば十分に補えるだろう。

戦士が使えば最高の威力を発揮！

防御力さえ高めておけば、ハードスラッシュのタメ撃ちで豪快に戦える。

攻撃力は非常に高いが、攻撃スピードはやや遅め。ダッシュ攻撃のみ出が早いものの、こちらは敵を浮かせられる分ダメージが低く設定されている。なんとも欠点の多い武器だが、戦士スキルのハードスラッシュがあれば利用価値がガラリと変化。使用中は敵の攻撃でのけぞらないので、大量の敵をものともせず戦えるのだ。

唯一の飛び道具は趣味の武器か!?

矢を3連射する強攻撃。安全な場所から攻撃するときはこの技を使おう。

矢とセットで装備することで、遠距離から敵を攻撃できる。矢にはアロー、ファイアアロー、コールドアロー、サンダーアローの4種類があり、アローはカード1枚につき15本、そのほかの矢は1枚10本で、それぞれ60本まで持ち込むことが可能。攻撃力は戦士のみ高く設定されており、弓の性能やSTRには関係無いようだ。

リーチを活かして手堅く立ち回ろう！

槍の先を当てるようにダッシュ攻撃を出せば、非常に手堅く戦える。

リーチだけでなくスピードにも優れたダッシュ攻撃が使いやすく、キャンセルを使った連打で敵を寄せ付けない。うまくいけば、並んだ敵を一気に突き倒すことも可能だ。単発スキルのクラウドブレイカーは一見強力だが、浮かせ技なのでダメージが非常に低い。最大の威力を持つ強攻撃が使えなくなるのも大きな欠点だ。

QOD事典

劣化した装備品の回復について： eアイテムの装備品が劣化した場合は、合成で＋値を増やすしか回復方法が無い。高価な装備品は回復にお金がかかるので、なるべく劣化しないように注意しよう。ちなみに、カードで持ち込んだ武器が劣化しても、もちろん次のプレイでは初期状態まで回復。ただしリスクが低い分、eアイテムより劣化しやすくなっているようだ。

戦いで生き抜くために必要な知識を伝授!?

育成強化の指針

Text：伊勢猫

プレイ毎にレベル1からのリスタートが基本の『QOD』。ここでは既存のRPGとはひと味違った、キャラクター育成のポイントをレクチャー！　職業別の基本方針までをまとめて解説していこう。

キャラクターの強化ポイントとは？

ダンジョンごとに毎回レベルがリセットされてしまう『QOD』においては、アイテムによるキャラクターの強化が基本中の基本。その具体的な強化ポイントとなるのが、武装＆スキル強化を始めとした左に紹介する三つで、これらを強化していくために必須なのがDフォースカードとeアイテムである。

とはいえ、どちらもダンジョンへと持ち込める数に制限が存在するため、職業や目的に合わせたセレクトが必要不可欠。それぞれの特徴と有効性をきちんと把握して、キャラクターの装備品やスキルなどをDフォースカードとeアイテムに分散させるのが理想的な強化となる。

強化ポイント①　武装＆スキル強化

最も基本的な強化ポイントとなるのは、やはり武器や防具といった装備品の充実化。より性能の高い装備を整えていくことはもちろんだが、性能が低い装備品でも重ね合わせである程度の強化は可能。職業別に用意されたスキルなども、重要な強化ポイントとなる。

強化ポイント②　対属性耐性強化

物理攻撃に対しては、防御力のアップが対処の基本。しかし、魔法やトラップによる属性攻撃の場合は、防御力と別に設定された魔法防御力が被ダメージに大きな影響を及ぼす。序盤でこそ必要無い部分だが、中盤以降はアミュレットなどの属性装備が必須となる。

強化ポイント③　パラメータ強化

キャラクターに設定されたパラメータは、それぞれが攻撃力などの対応した数値に影響を与える要素。一部の防具や各種原石を使えば、これらのパラメータを強化していくことも可能。パラメータが強化されれば、それだけ楽に戦闘を進められるのはいうまでもない。

キャラ強化01　Dフォースカードで強化

デッキを圧迫する防具類は、少しずつeアイテムに置き換えていくのが理想的だ。

特徴の一つとなるのが、何度プレイしても新品同様で装備品が手元に残ること。このため、劣化しやすい高価な武器を気兼ね無く使えるのは大きなメリット。半面、劣化しづらい防具類は、性能が高く強化値も高いeアイテムの方が断然優れている。

もう一つ忘れてはならないのが、eアイテムでは補充不可能なスキルの存在。強力なスキルを組み込めば、それだけで戦闘が有利に。このほかでは、エナジーの消費が無いスクロールなども心強いアイテムだ。

回復＆スクロール

何度も使える回復系のカードは、ある意味で最も価値が高い。職業を問わずに使用可能なスクロールも便利なアイテムなので、必要な数がそろうまでトレード厳禁!?

Dフォースカードの特徴

- ロストせずに何度プレイしても残る
- 技や魔法などのスキルカードが存在

キャラ強化02　eアイテムで強化

ロストには回避手段が存在。消費系のアイテムは、ダンジョンで数多く手に入る。

ダンジョン探索を断念した際にロストしてしまう半面、同じアイテムであってもDフォースカードより高性能。ロストに関しても、ボス戦を回避するEXITや3回まで使用可能なロスト防止を使えば、追加投入でコンティニューせずとも持ち帰れる。

スクロールやアイテムは使うと無くなってしまうが、ダンジョンに設置された宝箱などから高確率で入手可能。基本的に持ち込み数の制限が無いことを考えれば、Dフォースカードと比べても十分な性能といえる。

アイテム種類が豊富

Dフォースカードに無いアイテムを始めとして、レアアイテムも多数存在。どんなアイテムが存在するかは……、自分自身の目で確かめよう。

eアイテムの特徴

- ロストするが性能はカードよりも上
- 装備品なら最大＋20まで強化が可能

GOLDでアイテム購入

GOLDさえためれば、新規キャラに強力な装備を送信してのプレイも可能。

一部の装備品やスクロールであれば、プレイ中に入手したGOLDを使ってiモード連動のD.NETで購入することが可能。性能のいい武器や防具になると値段も高いが、Dフォースカードをそろえるより手間がかからない。このほか、eアイテムを保管しておく倉庫やオークションなどのコンテンツも充実している。

段位と持ち込み枚数

段位が上がれば、持ち込みカード枚数に加えて基本スキルも修得できる。

デッキは最大35枚で構成可能だが、実際にゲームへ持ち込めるのは段位に応じた枚数のみ。このため、防具類をデッキに依存していると、便利な回復系アイテムやスクロールをゲームに持ち込めないことに。シングルプレイのシナリオ攻略に限界を感じたら、協力プレイでポイントを稼いで段位を上げてみよう。

QOD事典

各種パラメータが及ぼす影響：プレイヤーキャラクターに設定された7種類のパラメータは、それぞれ以下の項目に影響。パラメータ数値が上がれば、対応した項目が強化されていく。
STR：物理攻撃力　VIT：防御力　DEX：攻撃スピード　AGI：移動スピード　INT：炎・冷気・雷撃属性の魔法攻撃力　MIN：光属性の魔法攻撃力　LUC：クリティカル発生率

入手したい武器&魔法スキル

[illegible]

両手剣の強攻撃スキル。Ⓖ+Ⓐを押しっぱなしにすると力をため、攻撃力がアップする。スキは大きいが、武器切り替えによるキャンセルを活用すれば問題無い。最大の長所は、攻撃中にダメージを受けてものけぞらないこと。防御力をできる限り高め、攻撃を受けつつ敵をなぎ倒す戦術が強力だ。

デッドエンド

両手斧の強攻撃スキル。攻撃するまでの時間は長いものの、その分攻撃力は高い。振り下ろした斧から衝撃波が出るため、広い範囲を攻撃できる点も魅力だ（衝撃波の威力は低め）。出の遅さを補うため、出現した瞬間の敵を狙ったり、杖のダッシュ攻撃などで敵をダウンさせてから使っていこう。

キャラ強化とデッキ構築の指針

装備に制限が無いため、無理にカードを集めなくてOK。eアイテムも活用すれば、自然に装備が強化されていくはずだ。D.NETに入会している人は、最大限に活用しよう。

回復系アイテム以外で重要なカードは、両手剣、両手斧、棍棒のいずれかの強攻撃スキル。1枚目は、不要なカードをトレードに出して入手してもいいだろう。ただし、スクロールは手元に残しておくこと。魔法で敵を倒すサブミッションで使うことになる。

エナジーの消費が速いことに注意。攻略スピードを速めることも重要だ。

武器攻撃にかけては、右に出るものはいない。得意武器で敵をなぎ倒せ！

戦闘能力をとことんまで鍛え上げろ！

戦士

Figter

長所と短所：攻撃力や防御力に優れる職業。最初からほとんどの装備品を身に着けられることもあり、武器を使った戦闘能力はほかの職業の追随を許さない。欠点は、エナジーの消費スピードが極端に速いこと。後半の長いダンジョンに苦しめられる。

[illegible]

10級：アロウズ／技：挑発Lv1
一定範囲の敵の注意を引くことができる
4級：プロテクトシールド／技：盾防御上昇Lv1
一定時間、ガードした時のダメージが軽減される
初段：スチールボディ／技：防御力Lv1
一定時間、防御力上昇&やられモーションをカット
5段：マインドアイズ／技：攻撃力上昇Lv1
一定時間、攻撃力を上昇させることができる

[illegible]のバランスを[illegible]る万能職

僧侶

Crelic

長所と短所：イメージは回復魔法の使い手だが、攻撃魔法も使える上に戦闘力もそこそこ。常に安定した活躍ができる。ただし、逆にいえば中途半端。武器攻撃では戦士にかなわず、魔法攻撃では魔法使いに劣る。

[illegible]

10級：フォース／光：直進Lv1
ホーリーアローがスキルカード無しで扱える
4級：マイナーヒール／光：直進回復Lv1
マイナーヒールがスキルカード無しで扱える
初段：マイナーヒールノヴァ／光：波動回復Lv1
マイナーヒールノヴァがスキルカード無しで扱える
5段：オラクル／光：直進Lv2
ホーリーライトニングがスキルカード無しで扱える

キャラ強化とデッキ構築の指針

エナジーを消費してHPを回復できる僧侶は、他の職業以上に肉や鶏肉の必要性が高い。また、パワーリングやルビーの原石でSTRを強化し、攻撃力を戦士に近付けることも重要な要素となる。

スキルではホーリーアローが最重要。+10を目指そう。エナジーの消費量が多いが、上位魔法のホーリーライトニングも強力。回復系は、まずヒーリングを確保しよう。協力モード用に、マイナーヒールノヴァがあれば申し分無い。

協力プレイでは、仲間のHP回復に活躍。エナジーに余裕があれば迷わず使おう。

万能の魔法ホーリーアロー。遠距離から攻撃できるので、ボス戦で重宝する。

入手したい武器&魔法スキル

[illegible]

ほぼすべての敵に安定したダメージを与える聖属性の魔法。ボス戦の切り札としても高い価値を持つ。物理攻撃に強いガーゴイルやストーンゴーレムといったザコも、これがあれば安心。初期エナジー消費が4なので、+10ならたった2で使用できるようになる。MINを上げれば攻撃力がアップする。

[illegible]

エナジーを13消費して、HPを45回復できる。ロックオンした状態で使うと、ターゲットに向かって光の球を発射。仲間を回復したいときは、この球をヒットさせる必要がある。外れた場合は無駄になるので注意。当然ながら、敵や壺にロックオンしての使用は禁物だ。ボス戦では特に意識しておこう。

入手したい武器&魔法スキル

[illegible]

炎・冷気・雷撃の攻撃魔法の中で、モンスターの魔法耐性に影響されづらい万能ダメージ魔法。カード1枚のエナジー消費が4となるため、+10で消費量を2まで軽減できる。敵を凍り付かせて動きを止められる（耐性のある敵は不可能）アイスブラストと、ダンジョンに合わせたセレクトができれば理想的。

[illegible]

エナジー消費量10の強力な炎系Lv2攻撃魔法で、標的となった敵を自動追尾して最大3ヒットする。ただし、フィールドの外壁や障害物で消えてしまうため、基本的に対ボス戦の切り札。2ヒットで消費7のライトニングチェーン、ファイアースピリットなど、自動追尾タイプはいずれか一つ欲しい。

キャラ強化とデッキ構築の指針

初期STRで装備可能な武装が極端に少ないため、自力での装備品集めはかなりの時間がかかる。まずはトレードで不要なカードを出し、必要なカードを入手していきたい。

種類が多い魔法スキルは手放し難い存在だが、とりあえずLv1攻撃魔法を1系統だけそろえれば十分。これに誘導or範囲攻撃魔法を1～2枚入れ、空いたデッキスペースにエナジー消費の無いスクロール&回復アイテムを、持ち込み枚数に応じて入れよう。

エナジーはボス戦に備えて温存するのが基本。道中はスクロールがメインだ。

専用防具を装備で、自然とINTも強化される。STRが必要な装備は不必要!?

強力無比な攻撃魔法の使い手

魔法使い

Magicuser

長所と短所：複数の敵を攻撃可能な魔法スキルを数多く持ち、対ボス戦闘などで絶大な強さを発揮。計画的に魔法スキルを使えば、エナジーの消費スピードも気にならないが、装備可能な武装は極端に限定される。

[illegible]

10級：ファイアースキルズ／炎：直進Lv1
ファイアーボールがスキルカード無しで扱える
4級：フロストスキルズ／冷気：直進Lv1
アイスブラストがスキルカード無しで扱える
初段：ライトニングスキルズ／雷撃：直進Lv1
サンダーボールがスキルカード無しで扱える
5段：シャドウスキルズ／闇：混乱直進Lv1
コンフューズがスキルカード無しで扱える

QOD事典 初心者にオススメの職業は？：アクションゲームに自信が無いなら、ゲームに慣れるまでは戦士がオススメ。理由としては装備可能なアイテムの幅が広く、物理攻撃力も高いので資産が無い状態でもゲームを理解しやすいため。逆に1stキャラとして厳しいのが……ダントツで魔法使い。まずは戦士で始めて、ある程度の資産がそろったら新規ICでの転職がいいかも。

第3章までの5ステージ分を一気に攻略しよう!

シナリオ攻略

Text：栗田

今回は、シナリオモードの基本戦略&序盤5ステージ分の攻略をお届け。冒険に役立つヒントが満載だ。そのほか、本作最大のウリとなる「協力モード」に関する情報を掲載。ぜひお見逃し無く!

クリアランクと段位ポイント

攻略度とクリアランクの関係：S=100～90、A=89～80、B=79～60、C=59～40、D=39～20、E=それ以下。

シナリオをクリアすると、以下四つのカテゴリーで攻略度を判定。各0～25pts.最大100pts.でクリアランクが決定される。そしてシナリオごとに、ランクに応じた段位ポイントが加算されるのだ。ただし、同じシナリオで何度も稼げるわけではない。1回でもSを取ればOK。

サブミッション

シナリオごとに決められた、特殊な条件がサブミッション。目標を完全に達成すれば、当然25pts.獲得できる。もし達成できなかった場合は、達成した割合によって攻略度が増加する。

メインミッション

メインミッション=シナリオクリアの条件なので、要するにクリアすれば25pts.もらえるということ。EXITから脱出してもクリアにはならないので、強力なボスを倒す必要がある。

モンスター討伐率

クリアしたシナリオに登場するモンスターを、どれだけの割合倒したかを表す。当然100%が最大値で、この場合25pts.の攻略度が加算される。なお、討伐率にはボスも含まれている。

コンティニュー回数

クリア時のコンティニュー回数が評価される。0回が最高の25pts.で、1回だと15pts.。ほかの要素がすべて100%なら、1回コンティニューしても、ギリギリSランクを達成できる。

シナリオモードの概要

ストーリー性のある、一人用のゲーム本編がシナリオモード。チュートリアルを終えれば第1章が選べるようになり、その後、本章のクリアランクをB以上にするたびに、次の章（外伝がある場合は外伝も）が出現するという仕組みだ。例えば、第2章をランクB以上でクリアすると、外伝1、外伝2、第3章と、一気に3種類のシナリオが新たに選べるようになる。なお、外伝はストーリー進行には関係無い。仮に全くプレイしなくても、先に進むことが可能だ。ちなみにシナリオの総数は、チュートリアルを含めて今のところ14種類。

実際にプレイすればすぐに分かることだが、1回で遊べるのは一つのシナリオのみ。シナリオを一つクリア（または途中終了）すると、カードが1枚排出されてゲーム終了となる。序盤はやや物足りなく感じるかもしれないが、中盤以降はダンジョンが広くなり、1プレイでも十分に楽しめるようになってくる。

なお、先のシナリオが難しく感じられたら、難度の低いシナリオを再度プレイするのがオススメ。アイテムを集めたり、クリアランクSを狙って段位ポイントを稼いだりと、やることはたくさんある。

選択できるシナリオの中から、どれか一つを選んでプレイするシステムだ。

シナリオ攻略のポイント

適正なシナリオを選択することが重要だ。無理して倒されてしまうと、eアイテム確保のためにコンティニューせざるを得ない。時にはEXITで脱出することも大切。

なお、うっかり勝ち目のないボスに突入してしまった場合などは、ICカード1枚につき3回まで使える「アイテムをロストせずにゲームを終了」する機能を活用しよう。

主にボス戦の手前にあるEXIT。ボスとの戦闘を避け、安全に脱出できる。

外伝1 盗賊の砦

サブミッション：迷宮内にある隠し宝箱を入手しろ

宝箱のセプターを使えば、その後の戦闘が楽になる。

物凄い速さで転がる鉄球の罠。ダメージが大きく非常に危険。

食料品を蓄えやすいシナリオ。宝箱や壺から入手するだけでなく、ゴブリンコックという敵がよく鶏肉を落としてくれるのだ。これ以降のシナリオは難度が非常に高いので、ここで装備やアイテムを整えておきたい。

マップが広くなり、難度もかなり上がっている。ホブゴブリンやオークといった大型の敵も登場するので、ザコ戦でも気を抜かずに戦う必要がある。ボスはオーク+ザコ2体。オークの強力な攻撃に注意しつつ、1体ずつ敵を減らしていこう。

第1章 試練の洞窟

サブミッション：迷宮内のモンスターを15匹倒せ

アルスターの紋章を拾えばクリアとなる。

第1章ということで難度は非常に低い。敵はどれも弱く、トラップにさえ気を付ければ問題無くクリア可能。サブミッションも簡単で、出てくる敵をきっちり倒すだけでOKだ。なお、ボスに相当するのはゴブリンファイター×3。

第2章 ドワーフの洞窟

サブミッション：迷宮内の壺を16個破壊せよ

岩を転がして敵を攻撃することも可能だ。

第1章よりは難しいが、まだまだ序の口。注意すべきなのは、スネークなどの攻撃で受ける毒ぐらいだろう。ボスのヒュージスコーピオンは攻撃力が高いので、周りのザコ2体を素早く倒し、1対1の状況に持ち込みたい。

QOD事典

敵にダメージを与えたときに表示されるダメージ数値が、通常より大きく表示される場合があるのをご存じだろうか。実は、次の3種類の条件のどれかを満たした場合、ダメージを表す数字が大きく拡大されるのだ。①各モンスターの弱点となる武器や魔法で攻撃した場合。②背中から打撃攻撃を当てた場合。③一定確率で発生するクリティカルヒットが出た場合。

第3章 賢者の塔

サブミッション **魔法を使って敵を5匹以上倒せ**

インプやスケルトンメイジが炎の魔法を乱射してくる。

オーラをまとったミノタウロスバトラーには近付かないこと！

まずはサブミッションに注意。特に戦士はスクロールが無いとクリア不可能なので、Sランクを狙うなら、必ず持ち込もう。

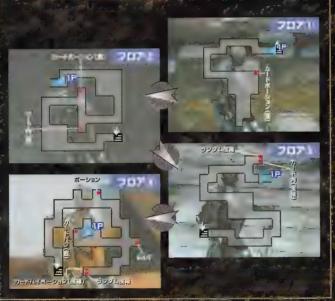
このステージの特徴は、魔法を使う敵が多いこと。特に炎の魔法が多いので、ファイアーアミュレットを装備しておきたい。

最後に待つ敵は、初の大ボスとなるミノタウロスバトラー。オーラをまとっていないときは物理攻撃でのけぞるので、戦士は接近して斬り付けよう。ある程度HPが減るとゴーストを呼ぶが、ボス本体を狙った方が効率がいい。

外伝2 魔界の門

サブミッション **レベル10以上でクリアしろ**

ノールのダッシュ攻撃は、目にも止まらぬ早業だ！

中ボスのスケルトンナイトを中心に、計5体の敵が襲ってくる。

ノールやゴーストなど、注意すべき敵が増加。特に遠距離から氷の魔法などで攻撃してくるゴーストは、防御力の高さと相まって非常に厄介。敵の総数が増えていることもポイントだ。

ボス戦はセオリー通りで、敵の数を減らしていくのが重要。スケルトンナイトの攻撃を受けないように動きつつ、周りのザコをダッシュ攻撃で攻撃しよう。ある程度ダメージを受けるとスケルトンナイトがオーラをまとう。この状態は危険なので、オーラが消えるまで逃げ回ろう。

フロア②のルート分岐後に居るゴーストを壁越しに倒せば、モンスター討伐率100%を達成できる。

協力モードについて

ネットゲームのだいご味を味わえる、多人数プレイが協力モード。「店内ネット協力」は店内の、「全国ネット協力」は全国のプレイヤーから、自分を含む最大四人までの参加者を募ることができる。

最初にステージを決めて準備を整えると一定の待ち時間が与えられ、この時間内に同一ステージへの参加者が現れた場合のみ、無事に協力モードが始まるのだ。タイミングが悪くだれも現れなかった場合は、自動的にシナリオモードへ移行。ステージ選択からやり直すことになる。

開始前に、参加者のプロフィールやプレイスタイルなどを確認できる。

冒険の準備を終えると、ほかのプレイヤーを待つ時間が与えられる。

協力モード専用ステージを楽しめる

最初に行けるのは「死者の迷宮」だけだが、条件を満たすことで選べるステージが増えていく。

ボスは各ステージに3種類ずつ存在し、ボス直前のルームガーダー戦終了までのタイムにより、戦う相手が決まるのだ。このタイムが早いほど強力なボスが出現し、最速の場合は大ボスが登場する。

「死者の迷宮」を最速で突き進むと、大ボスのワイバーンが待っている！

攻略度を上げて段位ポイントを稼ぐ

シナリオモードと異なり、協力モードの攻略度は徐々に増加していくシステム。1回のプレイでは最大10％しか稼げないので、何度も繰り返して100％を目指そう。なお、協力モードでも攻略度に応じて段位ポイントがもらえるので、両モードを極めることで、初めて最高段位に到達できるのだ。

メインミッションの攻略度は、ボスの種類で決まる（1or2or4%）。

QOD事典 協力モードでは、プレイヤー全体に対して一つしか出現しないアイテム（茶色の宝箱から出たもの・壺を破壊したときに出たもの・敵がドロップしたもの）と、プレイヤー各自に別々に出現するアイテム（茶色以外の宝箱から出たもの・お金）に大別される。前者は譲りあい、もしくは奪い合い(!?)になってしまうが、後者は遠慮無くもらっておけばいい。

戦線拡大！ タイムリリース要素を一挙大公開!!

激戦が繰り広げられる

新たな戦場で

この号が出るころには、既に設置されている店舗が多いと思われる『ZガンダムDX』。今回は気になるタイムリリース要素を紹介するほか、変更点の続報や、それに伴って変化したテクニックも詳しく解説！ 各機体のワンポイント攻略も必見だ!!

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（デラックス）
■メーカー：発売元・バンプレスト 開発元、販売元・カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン

隠し要素が続々登場！

今回紹介するタイムリリース要素は四つ。まずはCPU戦のEルート（鹵獲MS登場ルート）と『連邦 vs. ジオン DX』ステージが登場し、その2週間後にFルート（『連邦 vs. ジオン DX』ルート）と『連邦 vs. ジオン DX』パイロットが登場する。サイド7内部など懐かしいステージも登場するので、『連邦 vs. ジオン DX』をやり込んだプレイヤーは必見だ。

スーパーガンダムのヤザン隊!? 3方向からくるロングビームライフルは脅威。

やはりシャア専用ゲルググには、クワトロ・バジーナではなくシャア・アズナブルを乗せたい。

タイムリリース1 Eルート（鹵獲MS登場ルート）

登場する敵パイロットは、エゥーゴでのプレイならティターンズ、ティターンズでのプレイならエゥーゴだが、敵機体の中に自軍の鹵獲機体が交ざって登場するのがこのルートの特徴。エゥーゴでプレイした場合、最終面ではパプテマス・シロッコとサラ・ザビアロフが、Zガンダムのビームライフルとハイパーメガランチャーに乗って登場するぞ。

かつてビグザムが出現したソロモンで、鹵獲カラーのメタスがティターンズの機体としてエゥーゴに襲い掛かってくる。

敵側に鹵獲カラーのネモが登場。自軍の鹵獲機体と戦うのは新鮮な感じだ。

タイムリリース2 『連邦 vs. ジオン DX』パイロット登場

Fルート出現と同時期に『連邦 vs. ジオン DX』のパイロット（全15名）も使用できるようになる。パイロットが原作で主に搭乗していた機体は、アムロ……ガンダム、カイ・シデン……ガンキャノン、ハヤト・コバヤシ……ガンタンク、シャア……各種シャア専用機＋ジオング、ランバ・ラル……グフ、ガイア（マッシュ、オルテガ）……ドム、マ・クベ……ギャン、といった感じである。

地球連邦軍	ジオン公国軍
アムロ・レイ	シャア・アズナブル
カイ・シデン	ララァ・スン
ハヤト・コバヤシ	ランバ・ラル
リュウ・ホセイ	ガイア
セイラ・マス	マッシュ
スレッガー	オルテガ
	ガルマ・ザビ
	ドズル・ザビ
	マ・クベ

ガンダムにはアムロのカットインが似合う。上記の機体を使うときは、原作で搭乗していたパイロットを乗せるのはいかが？

タイムリリース3 Fルート（『連邦 vs. ジオン DX』ルート）

ステージ構成、敵軍の編成、登場するパイロットなどのすべてが『連邦 vs.ジオン DX』のCPU戦と同じものになる。最初のステージはサイド7内部で、エゥーゴでプレイした場合は旧ザク、ザク、シャア専用ザクが敵機体として登場。出現順番も同じだ。機体のコストこそ違うが、『連邦 vs.ジオン DX』としてプレイすることも可能というわけだ。

ガンダムにアムロを乗せてプレイすれば、気分はすっかり『連邦 vs. ジオン DX』。古参プレイヤーには感涙ものだ。

サイド7内部から始まり、最終ステージはもちろんア・バオア・クー内部。

シアトル

適度にビルが立ち並んでおり、中央を分断するように川が流れている。一番高いビルに登ることも可能。

ヒマラヤ山脈

全面雪で覆われており、多少の起伏がある。ステージは全体的に明るく、機体の動きを確認しやすいのが特徴だ。

大西洋

フィールドすべてが海となっており、海面に3隻の戦艦が浮かんでいる。水中での立ち回りが問われるステージだ。

テキサスコロニー

原作でガンダムがシャア専用ゲルググと初対決した場所。荒野が広がっており、起伏が激しく、隠れる場所も多い。

変更は随所に見られる

今回の調査で発覚した大きな変更点は、下にあるカコミの三つ。どれも対戦時に影響するものなので覚えておこう。

新たに分かった各機体に関する変更点は以下の通りだ。

●Zガンダム／特殊格闘のモーション、攻撃力が変更。シールドが破壊可能になった(シールド破壊時は変形不能)。

●ガブスレイ／変形中のメイン射撃の追尾性能が上がった。格闘モード時特殊格闘で行なう納刀のスキが大きくなった(PS2版からの変更)。

●ジ・オ／ステップの移動速度が多少低下した。

●キュベレイ／メイン射撃の発射スピードが多少遅くなった。空中ダッシュ格闘のモーションが変更された。

タイムリリース2 『連邦 vs. ジオン DX』ステージ登場

CPU戦のEルートと同時期にタイムリリースとして加わるステージは、PS2版『連邦 vs. ジオン DX』のもの。アーケード版のみをプレイしてきた人にとっては、初めて見ることになるステージもいくつか存在する。水中での戦いを前面に押し出している太平洋、かなり高低差のあるグレートキャニオンなど、戦術に大きく影響を及ぼすステージがあるので、新鮮な感覚でプレイできるぞ。

海面に浮かんでいる戦艦は破壊可能。これを破壊すると、水中のみの戦いとなる。

懐かしいア・バオア・クー外部の戦闘。必死でこの部分に乗ろうとする人も多かった。

『連邦 vs. ジオン DX』ステージ一覧

大西洋	サイド7内部
ジャブロー地上	ルナツー
ジャブロー地下	グレートキャニオン
衛星軌道2	ニューヤーク
サイド6宙域	シアトル
ソロモン宙域	太平洋
ソロモン	タクラマカン砂漠
テキサスコロニー	ヒマラヤ山脈
ア・バオア・クー宙域	黒海南岸森林地帯
ア・バオア・クー外部	オデッサ
ア・バオア・クー内部	ベルファスト

システムの大きな変更点をチェック！

変更点リサーチ続報

遊泳の移動速度が低下

遊泳していれば安全ということが無くなった。

「ZガンダムDX」では、アッガイ、ズゴック、ゴッグ、ゾック、シャア専用ズゴックの遊泳(地上でいう空中ダッシュ入力)の移動速度が大きく低下し、遊泳の持続時間も短くなった。水中でブーストが消費しないという特性は健在なので、こちらを重視した戦術を展開するといいだろう。なお、前述した5機の中で、シャア専用ズゴックはダントツで移動速度が速い。

着地キャンセルで使える技が大幅に変化

着地間際のサブ射撃。ここから抜刀しないで着地する。

各機体ごとに着地のスキを軽減するテクニックが確立していたが、本作ではそのテクニックが通用しなくなっていたり、新たにできるようになっていたりする。一例として、ゲルググとシャア専用ゲルググで着地間際にサブ射撃を出し、着地のスキを軽減しつつ抜刀せずに振り向くテクニックは、本作ではシャア専用ゲルググのみ有効となった。詳しくは次ページを参照しよう。

『連邦 vs. ジオン DX』の機体に補正がかからない

前作では『連邦 vs. ジオン DX』の機体に補正がかかっており、攻撃力、防御力ともに従来の性能よりも多少低くなっていた。しかし、『ZガンダムDX』ではその補正が無くなり、当時の性能をほぼ継承して登場している。コストは前作と同じであることから、Z機体とそん色の無い戦力を期待できる。『連邦 vs. ジオン DX』の機体は、低コスト機が多く覚醒ゲージをためやすい。戦術が深く掘り下げられるにつれて活躍する場面も増えるはずだ。

ゴッグは低コスト機とは思えないほどの耐久力の高さと攻撃力を持つ。

システムの改善により、ザクのマシンガン系も戦いやすくなっている。

上級者たちが何気無く使っているテクニックを紐解く！

スキを見せずに動くには

普段何気無く行なっている動きにも、知らず知らずのうちに各種「キャンセル行動」が含まれている。ここではその「キャンセル行動」の実戦的な活用法と、使用する際のコツについて触れていこう。

Text：モミアゲ

着地後の硬直を軽減する

着地後のスキを軽減するために行なう行動の中で、代表的なのは「抜刀」。抜刀モーションのある機体のうち、7機体（左表参照）が実戦レベルで使用していける。

抜刀で着地硬直を軽減する際に注意したいのは、敵が近くに居る場合。このとき格闘を押して抜刀すると、そのまま攻撃が出てしまい、硬直の軽減にならない。こういった場合は、格闘とサーチを同時押ししよう。これで抜刀のみを行なえる。サーチ対象が切り替わるため混乱しがちだが、再度サーチを押して敵方向に向き直る、レーダーを見てステップ方向を決める、といった動きをできるようにしたい。

そのほかの着地後の硬直軽減行動には、ザク系機体のクラッカー空撃ちがある。弾切れを維持するのは普通不可能だが、復活後にクラッカーが使用不能になることを利用すれば可能となる。ただし、ミサイルポッドを選択しているときは、クラッカーが無いため使用できないことに注意。

納刀で硬直を軽減するときは、抜刀した状態からサーチ＋射撃を同時押し。

低空で特定の行動を取って、一定のタイミングで着地することで、着地硬直を軽減できるものもある。これらは機体や行動によってタイミングが異なり、使いこなすにはある程度の練習が必要だ。また、表中で「振り向き」となっているものは、ロックオンしている敵に対して背を向けている必要がある。特に変形解除直後に行なう場合などは、画面の向きに気を取られて相手の位置を見誤り、振り向き行動にならない場合がある。こうなると逆に大きな着地硬直ができてしまうので注意しよう。

振り向きマシンガンは、2発発射した直後に着地するのがコツだ。

着地後の硬直を軽減できる行動リスト

機体名	行動
Zガンダム	抜刀（着地）
Zガンダム（ビームライフル）	振り向き納刀（空中）
リックディアス（赤）	抜刀（着地）
リックディアス（黒）	抜刀（着地）
ディジェ	抜刀（着地）
	納刀（着地）
ガンタンク	振り向きサブ射撃（空中）
陸戦型ガンダム（ミサイルランチャー）	メイン射撃（空中）
ハンブラビ	抜刀（着地）
	振り向き納刀（空中）
ガブスレイ	振り向き納刀（空中）
パラスアテネ（大型ミサイル）	サブ射撃（空中）
旧ザク	空撃ちサブ射撃（着地）
ザク	空撃ちサブ射撃（着地）
シャア専用ザク	空撃ちサブ射撃（着地）
グフ	振り向きメイン射撃（空中）
	空中ダッシュ格闘（空中）
アッガイ	サブ射撃（空中）
	空中ダッシュ格闘（空中）
ズゴック	サブ射撃（空中）
シャア専用ズゴック	サブ射撃（空中）
ゴッグ	メイン射撃（空中）
	サブ射撃（空中）
ガザC（MS形態）	サブ射撃（空中）
ドム	抜刀（着地）
ギャン	抜刀（着地）
シャア専用ゲルググ	サブ射撃（空中）

着地後に素早く攻撃に移る

着地時に生じる硬直にはいくつか種類があり、先ほど述べた攻撃行動でキャンセルできる硬直や、一切キャンセル不可能な硬直などが存在する。

どの硬直が生じるかは、その行動や着地したタイミングによって異なるが、モーションの前半で着地してしまったときに一切キャンセル不可能な硬直になるものが多い。一般的なビーム兵器などは、空中射撃の硬直が切れる直前が硬直キャンセル可能なタイミングになっている。

しかし、早いタイミングで硬直をキャンセルできる攻撃もいくつか存在する。その代表例が空中格闘だ。空中攻撃から地上攻撃につなぐコンボとして、ほぼ全機体で可能な「空中格闘→着地格闘」が挙げられる。**これは空中格闘後の硬直が、早いタイミングで着地しても着地直後の攻撃でキャンセル可能であることを利**用しているのだ。空中格闘以外では、ボリノーク・サマーンのグレネードランチャーや、バーザムとガルバルディβの空中ダッシュ格闘などが該当するので覚えておこう。

これらの攻撃は、攻撃後にかなり早いタイミングで着地してしまったとしても、その硬直をジャンプ、ステップ、通常移動以外の行動でキャンセル可能。この性質をコンボを決めるときに利用するだけではもったいない。抜刀や納刀、射撃・キャンセルジャンプなどの行動と組み合わせれば、通常よりもスキを減らしたり、素早く再浮上できるようになる。うまく使えば戦術の幅が広がるので、いろいろと試してみよう。

着地時の硬直は大きいが、射撃で硬直をキャンセルできる攻撃もある。

硬直が切れる直前に着地。その後すかさず地上射撃でキャンセルするのが基本だ。

ビームライフルなどの武器を装備している場合は、空中から射撃して……、

着地タイミングをずらす

ブーストゲージを使い切らないようにして、着地するタイミングを変えていくというのが、敵機に着地後のスキを狙われないようにするための基本。しかし、ブーストゲージには限りがあるため、どうしても着地後のスキを狙われる場面は発生してしまう。

そこで、ブーストゲージの残量がほぼゼロに近い状態からでも、とっさに着地するタイミングをずらせる行動を左表にまとめてみた。前ページで紹介した着地後の硬直を軽減できる行動と違って、表中の行動は、機体の位置を瞬時に移動できるのが強みだ。

左表にある行動は、二つのタイプに分けられる。一つは着地地点や着地するタイミングをずらすタイプで、空中ダッシュ格闘がこれに該当する。もう一つは着地後の硬直をキャンセルして、硬直中に来た攻撃を回避するタイプで、特殊格闘や着地格闘がこれに該当する。「着地タイミングをずらす」という意味合いとしては前者が正しいが、ここでは後者も「着地タイミングをずらす行動」として分類させてもらっているので、ご了承いただきたい。

表中にある空中ダッシュ格闘の多くは、ロックオンしている敵機に向かって直進してしまうため、ロックオンを外して使用するのが基本。ほかにも、ガザCとバウンド・ドックの形態移行動作は、空中ダッシュで慣性を付けておく必要があることに注意。

また、これらの行動には再び硬直が付いて回るため、移動する方向やタイミングをずらしたところに敵機が攻撃を合わせてきた場合は、その攻撃をくらってしまう。あくまで敵機と駆け引きする上での選択肢の一つということを頭に入れておこう。

バイアランは、「さらに浮遊する」ことでも着地タイミングをずらせる。

空中ダッシュ格闘で着地するタイミングをごまかし切れなくても……、

あきらめずに、さらに着地格闘などを使って攻撃回避を試みよう。

空中ダッシュ格闘を使う場合は、ロックオンを外しながら行なうのが基本。

着地タイミングをずらす行動の中には、空中で複数回行なえるものも存在する。

着地するタイミングをずらすのに有効な行動リスト

[illegible]	[illegible]
陸戦型ガンダム	空中ダッシュ格闘
ガンダムMK-Ⅱ	空中特殊格闘
	空中ダッシュ格闘
シャア専用ザク	空中ダッシュ格闘
ガブスレイ	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
ゾック	空中格闘
ズゴック	空中ダッシュ格闘
	着地格闘
シャア専用ズゴック	空中ダッシュ格闘
	着地格闘
ゴッグ	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
ガザC	形態移行動作
ドム	着地格闘
シャア専用ゲルググ	空中ダッシュ格闘
キュベレイ	空中ダッシュ格闘
ガルバルディβ	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
バーザム	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
マラサイ	空中ダッシュ格闘
ボリノーク・サマーン	空中ダッシュ格闘
	着地格闘
	特殊格闘
バイアラン	空中ダッシュ格闘
	着地格闘
	特殊格闘
メッサーラ	空中ダッシュ格闘
	着地格闘
アッシマー	特殊格闘
ハンブラビ	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
パラスアテネ	空中ダッシュ格闘
	特殊格闘
バウンド・ドック(灰)	空中ダッシュ格闘
	形態移行動作
バウンド・ドック(黒)	空中ダッシュ格闘
	形態移行動作
ジ・オ	空中ダッシュ格闘

ステップキャンセル

ステップ後の硬直は決して大きなものではないが、対[illegible]煮詰まるにつれて重要となっていく。ステップキ[illegible]をマスター[illegible]、より高いレベルの戦いを展開し[illegible]。

ステップの硬直をキャンセルする際には、基本的に全体の硬直が短い抜刀モーションを使用する。前ページで説明したように、このときも相手が近くに居る場合は格闘が暴発してしまうため、格闘とサーチを同時押しするようにしよう。1対1の状況では有効な場面が少ないが、1対2の状況で回避に専念したいときや、敵機がマシンガン系の武器を持っているときなどは重要なテクニックとなる。

抜刀以外にも納刀モーションの短い機体であれば、こちらも硬直の軽減に活用できる。抜刀と異なるのは、敵機が背後に居た場合に振り向き動作を行なうという点。この振り向き動作からの納刀になってしまうと、ステップ後の硬直よりも長い時間硬直してしまうので注意が必要だ。

以上のキャンセル行動をスムーズに入力できれば、硬直の軽減はかなり大きい。たとえ敵2機にステップの硬直を狙うように攻撃されたとしても、かなりの割合でそれらを回避できる。納刀モーションが特に短いZガンダムやハンブラビ、ガブスレイといった機体であれば、抜刀と納刀を交互に行なうことで、半永久的に敵の攻撃をかわし続けることも可能だ。また、ザク系機体もクラッカーの空撃ちにより、ステップ後の硬直を軽減できる。こちらは前ページで説明した通り、復活後であれば無制限に使っていける上、抜刀・納刀入力時のようにサーチ切り替えで混乱することが無い。そのため、状況が限定されるものの、非常に強力な行動だといえる。

基本的にステップした後に抜刀することによって、硬直を大きく軽減できる。

Zガンダムやハンブラビのように、抜刀モーションを持つ機体ならば……、

ステップの硬直が大きい機体にとっては、非常に重宝するテクニックだ。

表について [illegible]クをずらすために使える行動も、この表にあるものがすべてではない。基本的に、突進力のある行動はほとんど応用可能だ。しかし、その行動後の硬直[illegible]えなくなる。[illegible]突[illegible]あっても、[illegible]とタイ[illegible]ング[illegible]わせれば、とっさの回避に役立つものもあるぞ。

機体別攻略

バウンド・ドック(黒)(灰)

NRX-055

ステップ、空中ダッシュからの形態チェンジを使いこなし、着地やステップのタイミングを惑わせていこう。

ステップ変形を駆使する

ステップからの形態チェンジ(以下ステップ変形)は、敵弾を回避しながら変形できることと、ブーストを消費しないで空中に浮けるというのが利点。この特性を利用してステップ変形からMA形態になれば、地上からジャンプしてMA形態になるよりもブースト持続がわずかに長くなる。もしMA形態になりたい場合は、ステップ変形からの移行をメインにしていくといい。

また、空中ダッシュから形態チェンジ(以下空中ダッシュ変形)をした場合も、ステップ変形と同様に慣性が付いて移動しながら形態チェンジを行なう。それをふんだんに利用し、ステップ変形と空中ダッシュ変形を駆使して着地を惑わす動きをしていこう。

一つの例として、ステップ変形からブーストを使ってわずかに浮き直し、そこから空中ダッシュ変形をする。そしてさらにブーストで浮き直して再度空中ダッシュ変形をすれば、かなり敵を惑わす動きとなる。この一連の動きの中で敵の攻撃を誘ったら、すぐに攻めに転じていこう。また、中間形態の浮遊の着地際に空中ダッシュ変形をしていくのも効果的だ。

形態チェンジ後は空中に居る。ここでブーストを使えばさらに空中で動ける。

まずはステップ変形でステップのスキを無くす。形態チェンジ後にブーストを使って浮き直し、空中ダッシュ変形をするまでほぼ最速で入力していく。つなぎが遅いと攻撃を受けてしまうので注意しよう。

機体別攻略

ディジェ

MSK-008

ビームライフル選択時の連続技からの攻めと着地のフォローを解説。巧みな戦術でコスト以上の働きをみせよう。

空中格闘ヒット後の攻め

ディジェの空中格闘は性能がよく、頻繁に狙っていける攻撃といえる。

空中格闘がヒットした後は、ビームライフルを決めてさらに攻めていきたい。ここでオススメしたい攻めは、ビームライフルを決めた後にすぐジャンプして、最速で空中斜め前ダッシュから空中ダッシュ格闘を出していくというもの。敵が射撃をしてきたらかわしてヒットする上、敵がこちらの空中ダッシュと逆方向にステップしない限り高確率でヒットさせることができる。ヒットしたらもちろんビームライフルで追撃していこう。

もしも空中ダッシュ格闘がかわされてしまったら、特殊格闘で着地のスキをフォローしよう。空中ダッシュ格闘は着地のスキが小さく、そこに敵が攻撃してきたとしても特殊格闘で打ち消せる。

また、この特殊格闘による着地後のスキのフォローは、空中格闘が空振りした後も有効だ。こちらは攻撃のスキが多少大きめだが、敵の反応が遅れたときの射撃を防ぐことができるぞ。

一つの攻めとして、斜め前方向の空中ダッシュ格闘を狙おう。

空中格闘→ビームライフルというコンボを当てた後は有利な状況。

特殊格闘を出せば、着地のスキに攻撃を受けることはほぼ無い。

攻めとしてや移動手段として空中ダッシュ格闘を出した後は……、

機体別攻略

バイアラン

RX-160

MS形態での浮遊が可能な、唯一の機体。決して高くはない射撃性能を、どのようにカバーするかが腕の見せどころだ。

浮遊を使った基本戦術

基本の動きは、まずブーストして高度を取り、浮遊しながら敵機に接近すること。これで敵機は空中に居るバイアランと、地上に居る僚機のどちらを警戒するか選択しなければならない状況になる。

敵機がバイアランをサーチし続けてくる場合はブースト残量を考慮しつつ、さらに浮遊してロックオンを外しにいく。ここからはレーダーで位置を把握し、敵機と重なるように降下。その後着地直前にサーチ+格闘を押せば、敵機に見られること無く、一方的に攻撃を決められる。

ただし、もう一機からはこちらの動きが筒抜けになっている場合が多い。こちらは僚機にフォローしてもらおう。

ときには、低空飛行で敵機の注意を引き付けることも重要だ。

GMⅡと組む

GMⅡと組んだ場合は、お互い機動力が高くないことに注意し、一貫してなるべく近い位置を維持して動こう。

ただし、ここでいう近い位置とは平面座標での話。GMⅡが地上を移動しているならば、バイアランは同じ座標の遥か上空を移動するのが理想。こうすることで接近戦で敵の注意を分散でき、バイアランとGMⅡ双方が持つ格闘攻撃の誘導性の高さを引き出せる。

このチームでバイアランが狙っていくのは、自分をロックオンしていない敵への格闘。しかし、このときコスト配分には十分に注意すること。2回撃墜されるのが許されないバイアランは、序盤戦では徹底してオトリ役となり、攻撃を仕掛けるのは敵2機が自分をロックオンしていないときだけにするのが望ましい。

このチームは、覚醒を「復活」にすることで役割分担をあまり気にせずに済む。

機体別攻略

Zガンダム

MSZ-06

前作に比べて大きく弱体化してしまったとされるハイパーメガランチャー。今回は、その使い方について触れていこう。

主力はグレネード

ハイパーメガランチャーはリロードや発生が遅いことから、変形射撃や砲撃時用の武器として割り切った方が無難な性能になっている。

本作で主力となるグレネードランチャーは、抜刀状態を維持したまま射撃を行なえる。格闘攻撃の発生を早くするためにも、極力抜刀状態を維持して戦うのが基本だ。

グレネードランチャーはリロードこそ早いが、総弾数が2発と少ないために頻繁に弾切れとなる。素早く変形で距離を取ってリロードを待つか、格闘攻撃をうまく使って凌いでいこう。リロード中に振り向きグレネードランチャーの空撃ちで、着地硬直を大きく軽減できるのも忘れずに。

ハイパーメガランチャー選択時は、接近戦で抜刀状態のまま立ち回ろう。

立ち回りとパートナー

中・遠距離からの変形ハイパーメガランチャーによるヒット&アウェイが基本。追尾性能を利用して、敵機の進行方向にばら撒いていこう。

近距離ではステップや着地の直後に抜刀を行ない、その状態を維持して戦っていく。けん制や密着射撃にはグレネードランチャーを使い、反撃や硬直を狙う場合には格闘攻撃やハイパーメガランチャーを使っていくといい。

パートナーにはハイザック(ザクマシンガン改)などが適任。ハイザックには中距離からマシンガンによるけん制に集中してもらい、自機はハイザックが居る位置を基点に変形射撃のヒット&アウェイを繰り返すといい。ヒットしても深追いはせず、基本的にはハイザックの位置まで戻ろう。

うまくハイザックに近い位置で敵機をダウンさせたら、ハイザックにミサイルポッドを使用した起き攻めに持ち込んでもらうといい。仮にこれを回避されても、逃げる敵機を変形で追い掛け、着地際にハイパーメガランチャーをお見舞いしてやろう。

機体別攻略

ジ・オ

PMX-003

優れた格闘性能を持つジ・オと相性の良い僚機は？　有効な覚醒タイプは？　その辺りを今回は考察してみよう。

あせらずじっくりと

ジ・オの空中ダッシュ格闘の追尾性能は非常に優れており、さまざまな状況で活躍する主力攻撃。射撃を基本にじっくりと距離を詰めて追い込んでいく立ち回りを基本に、距離を離そうと逃げる敵機を空中ダシュ格闘で刈り取るというのが主な使い方。ただし、むやみな接近は迎撃の的なので、格闘ばかりに固執しないように気を付けよう。

敵機に攻め込まれた場合は、サブ射撃で行なえる防御行動(ガード)を使っていく。後方ステップを多用し、敵機の射撃が見えたらガード……これでほぼすべての攻めを凌げる。

反撃に転じたい場合は、前方ステップ格闘や前方ステップからのガードで、逆に選択肢を迫るのもあり。火力の高さを利用して強気に出るのも、ときには重要な戦法だ。

空中ダッシュ格闘は攻撃手段だけでなく、移動手段としても活用していこう。

ゴッグと組む

ジ・オと相性の良いパートナーは、ゴッグのような耐久値の高い機体。ジ・オの耐久値の高さと相まって、「覚醒の2回発動」を前提とした立ち回りができるのがその理由だ。各種覚醒システムとの相性が良いジ・オにとって、2回の発動が安定するというのは、非常に大きな魅力だ。

ジ・オを活躍させるために、ゴッグには地上ステップを巧みに使って前衛に出てもらおう。魚雷をメインに回避重視で行動してもらい、ゴッグに意識を向けた敵機に対してジ・オが仕掛けるというのが基本戦術だ。敵機がゴッグを無視する場合は、空中での回避行動を軸にゴッグの空中格闘を待つといいだろう。

覚醒タイプは「機動」「復活」「強襲」の順にオススメ。火力と装甲でゴリ押せ！

機体別攻略

キュベレイ

AMX-004

性能に大きな変更が無い、キュベレイ。今回は基本的な立ち回りや相性の良い僚機、有効な覚醒タイプについて解説！

基本はファンネル

基本は中～遠距離からのオールレンジ攻撃。これにファンネル展開(格闘+ジャンプ)を使った高威力な迎撃を抑止力に加えた立ち回りが強力だ。

オールレンジ攻撃のファンネル放出(射撃+格闘)は、連続して使用せずに、一定の間隔を置いて出していくのがオススメ。まとめて攻撃するよりも定期的に攻撃を行なう方が命中率が高く、より敵機の行動を抑制できる。これにビームガンによるけん制を交ぜ、敵機に簡単に距離を詰められないように動いていこう。

近距離戦を挑まれたらファンネルを展開し、横移動を基本にじっくり様子を見る。あせって攻撃を仕掛けず、冷静に対処していこう。

敵からの集中攻撃をどれだけ凌ぎ切れるかが、強さに直結する機体だ。

「強襲」の驚異

キュベレイと相性の良いパートナーは、ダウンを奪える武装を持ち、敵2機に狙われても逃げることができる、メタスやガザCなど。有効な覚醒タイプは、キュベレイの最大の長所であるファンネルを最大限生かせる「強襲」だ。

覚醒を発動できる状態になったら、大量のファンネルを展開し、残りのファンネルを敵機に飛ばして接近するのを待つ。そして、遠距離からのファンネルを嫌がって接近してきた敵機の着地際に「強襲」を合わせよう。敵機が対抗して「強襲」を発動しても、射撃1回でほぼ撃墜できるぞ。

「前方ステップ格闘1段止め→通常格闘3段止め→動き出すのを待って射撃」で撃墜可能。

相手の覚醒タイプが「機動」の場合や、覚醒を発動してこなかった場合でも……、

Zガンダムの変更点：耐久値こそ高いものの、本作では[illegible]

ジ・オの変更点：サブ射撃の防御行動は前作に比べて発生が早く、硬直も短くなって扱いやすい性能になっている。しかし、常にロックオンしている敵機に向き直る性質は消失した。

撃ちまくれ、指が折れるまで!

いよいよ稼働開始となった『トライジール』。「大きく避けてバリバリ撃つ」タイプのシューティングなので、最近の弾幕シューは苦手という人にも取っ付きやすいんじゃないだろうか。今回は、序盤となる1、2面のポイント解説と隠しボーナスを一挙公開。ぜひ、プレイを進める上での参考にしてほしい。

トライジール
■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年9月24日（稼働中）
■使用基板：NAOMI

Text:黒鉄タカスエ

基本のおさらい

操作説明

ショット切り替えは、切り替えが完全に終わってからでないと、さらに切り替えることができない。連打による先行入力は受け付けていないので注意が必要だ。

オススメ装備は？

最初のうちはミサイルは忘れてしまって構わない。ワイドをメインにパワーアップさせ、オプションショットとして使えるようにしてから、レーザーを少しだけパワーアップさせて併用して進めて行くのがいいぞ。

背後の敵にも攻撃できるレーザーはひそかに重要。

STAGE 1

雲海をバックにしたステージでの戦闘となるSTAGE1。厳しい弾を撃ってくる敵もほとんどおらず、まずは小手調べといった感じのステージになっているぞ。

基本方針

ズバリ、このステージでは、特に意識することは無い。とにかくバリバリ撃ちまくって、敵を片っ端から破壊していこう。

パワーアップはまずワイドショットをＭＡＸまで成長させて、その後レーザーを少し育てるのがお薦め。そうすれば中盤の分岐ポイントでも余裕を持って中型機を破壊できるぞ。

POINT

序盤の小型機編隊が終わったところで「ＳＨＯＯＴ ＩＴ ＯＵＩＣＫＬＹ！」の表示が。ここは、左右から出現する中型機を早く倒せば追加でどんどん出現する早回しポイント。最大で8機まで出現するので、出てくると同時に密着し、連射して倒してしまおう。

ここまでワイドショットだけをパワーアップさせておけば、貼り付いて連射するだけで出現後即座に破壊できる。

POINT

中盤で表示される「ＢＲＥＡＫ ＯＵＴ！」。この表示中に出現する中型機をすべて倒すと、ステージ分岐が発生。分岐を成功させれば「Ｇｏｏｄ」の表示とともに1万点のボーナス勲章とボムが出現する。

分岐後の敵編隊は、一見激しい攻撃を行なっているように見えるが、画面左下でじっとしてれば弾には当たらない。パワーアップアイテムが大量に出るが取り死に注意。

写真のこの位置でワイドを連射していればOKだ。

ワイドをサブに、レーザーで戦えば楽に破壊できる。

BOSS

1面ボスは3種類の形態を取る。1面ということもあって激しい攻撃はしてこないが、ちょっとクセがあるのはブーメランのような攻撃を行なってくる3次形態。初出後完全に画面外に消えたもの以外は戻ってくるので、当たらないよう注意しよう。

なお、撃破ボーナスを狙う場合、1、2次形態の両側に付いている砲台を破壊する必要があるが、レーザー1で確実に破壊するように。

撃破率100%を狙うならば、ボムでパーツを壊すのもアリ。

回転しながら放ってくるブーメランには要注意。

SECRET

序盤、左右から出現する小型機が居なくなるまでに、ショット切り替えボタンを12回か24回押すと、ＵＦＯが出現して1万点のボーナス。あくまでボタンを押した回数であることに注意！

チャンスは2回。慎重にボタンを連打しよう。

1面ボスは、道中でミスをするかパワーアップを7個以上取っていると攻撃パターンが変化する。変化前はボス真正面からの攻撃がほとんど無く、正面に貼り付いて連射することで即座に撃破できるのだが、変化後は正面への攻撃が追加される。調子に乗って貼り付いて、突然の攻撃にやられてしまわないように気を付けよう。

自機あたり判定のヒミツ

シューティングで気になる自機の当たり判定。『トライジール』では最近のシューティングの傾向に漏れず、中心付近の1ドットのみが自機の当たり判定となっている。

ただし、敵弾は見た目通りの当たり判定を持っているものが多いので、わずかな隙間を抜けるというプレイは控えた方がいいぞ。

	ワイド	ミサイル	レーザー
1P			
2P			

難度上昇のヒミツ

本作のゲーム難度は、基本状態から1段階しか上昇しないというシンプルなものになっている。その難度上昇の条件は、「合計で7個以上のパワーアップアイテムを取る」というもの。つまり、ワイド5段階(4個)+ミサイルorレーザー3段階(2個)までなら、パワーアップしても難度に影響を与えない。

パワーアップの合計が7段階ならこの程度だが……、

8段階を超えると、攻撃が激しくなる。

自機移動速度のヒミツ

1P側と2P側で自機の移動速度に違いがあることに気付いていただろうか? 具体的には、2P側の方が約6.6%優れているのだ。

弾幕の中に入って回避するよりも、大きく外を切り返して回避行動を取ることの多い本作では、この6.6%の差が意外と重要になってくるぞ。

画面の右端から同時に左へ移動。2P側の機体(黄色い機体)が左端に着くころには1機体分の差が付いてしまう。

STAGE 2

STAGE1とはうって変わって地表付近での戦いとなるSTAGE2。まだまだ激しい攻撃は少ないが、ザコ敵の数が非常に多いので、撃ち漏らしの無いように気を付けよう。

基本方針

このステージでは、大量に出現する戦車との戦闘がメインとなる。戦車は、本体と弾を撃つ砲台で構成されているのだが、砲台さえ破壊すれば弾を撃たない。ただし注意してもらいたいのは、砲台に自機を重ねても弾を撃ってくることだ(「弾封じ」ができない)。そのためクリアを重視するなら、砲台のみを優先的に破壊した方がいい。

BOSS

複数の個所からの複合攻撃が激しい2面ボス。1面のように適当に戦っていては簡単にやられてしまう。

注意したいのは、真ん中前面に付いている狙い弾の発射口と4個ずつ付いているパーツ。これらを即座に破壊すれば、5WAYのバルカンと弾速の速い大型弾の2種類のみとなり、冷静に対処すれば回避可能だ。速攻が苦手なら迷わずボムを使いパーツを破壊してしまおう。

DANGER

このステージで注意したいのは、序盤に出現する障害物。攻撃の射出口を破壊した後も台座部分に当たり判定が残っているので、突っ込んでしまわないよう注意しよう。

SECRET

画面の柱8本のうち2本の上を通過すると、その直後スポーツカーが通過して1万点。中盤、真ん中にある塔の頂上に居る鳥にしばらく重なるとボムが出現。そして、スクロールが止まる場所で片方の砲台を破壊すると、真ん中のロボットが石を投げ、この石を自機で受けるたびに点数が上がっていく(最高1万点)。

(赤丸内)が鳥だ。

上がっていき、最高1万点になる!

本作では、今回紹介した「切り替えボタンを12回押す」とか「2本以上の柱の上を通過する」といった、一風変わった隠しボーナスが多数隠されている。ハイスコアを狙っている人以外にはあまり関係が無いかもしれないが、そのボーナスによって出現する演出は不思議な雰囲気を醸し出している。クリアのみを目指している人も一度は見てみよう。

新バージョン登場で、さらにヒートアップ！

FTムック（DVD付き）発売決定！

はい皆さん、買ってくださいね〜！

エンターブレインムック
アルカディアエクストラ
Vol.17
バーチャファイター4
Final Tuned
OrangeBook
JUNKIES' LAST STAND

■価　格：未定
■発売日：10月下旬予定

DVDでは、各キャラのエキスパートたちが火花を散らす！　実況を担当した、ビートライブ店長山岸さんもオススメの内容です!!

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中のフレーム数値（単位：1フレーム=1/60秒）、威力などは編集部調べによるものです。また、記事内ではベネッサのディフェンシブスタイル中の技はコマンドの前に[D]、オフェンシブスタイル中の技はコマンドの前に[O]と、それぞれ表記しています。

新バージョン「Ver.A」の登場で、さらなる盛り上がりが期待される本作。今月はバージョンアップによる変更点、通り名やバトルアリーナ関連の情報のほか、各キャラの最新攻略をお届けしよう！

バーチャファイター4 ファイナルチューンド Ver.A
■メーカー：セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：稼働中（9月中旬発売）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

キミのレベルはいくつ？
通り名システム続報

『VF4 FT』における新要素の一つ、「通り名システム」の現時点における情報をまとめておこう。基本的な7種類の通り名と、ショップで購入できる「長者」系の通り名はよく知られているが、ほかにも隠された通り名があるらしい……。

Text：栗田

通り名の現状

今の段階で公表されている通り名は、表の通り。[illegible]では既に[illegible]レベル7を獲得したプレイヤーも増えており、[illegible]目撃した人も多いだろう。また、このうち「長者」だけは、VF.NETのショップで売られているもの。富豪より上に[illegible]るように。さらに、VF4からの[illegible]も重要なのだが、これら以外にもいくつかの通り名が存在することが明らかになった。例えば、バトルアリーナを複数回こなすと、何かいいことがありそうだが…。

ラウンド開始時に画面下に表示される通り名。どうせならカッコいいものにしたい!?

	連撃	策士	強腕	技巧	速弾	堅牢	暴走	長者
レベル1	連撃見習	策士見習	強腕見習	技巧見習	速弾見習	堅牢見習	暴走見習	長者
レベル2	連撃高弟	策士高弟	強腕高弟	技巧高弟	速弾高弟	堅牢高弟	暴走高弟	資産家
レベル3	連撃皆伝	策士皆伝	強腕皆伝	技巧皆伝	速弾皆伝	堅牢皆伝	暴走皆伝	富豪
レベル4	連撃師範	策士師範	強腕師範	技巧師範	速弾師範	堅牢師範	暴走師範	????
レベル5	連撃名人	策士名人	強腕名人	技巧名人	速弾名人	堅牢名人	暴走名人	????
レベル6	乱舞	山師	豪腕	軽業師	疾風	鉄壁	暴君	????
レベル7	????	????	????	????	????	????	????	????

基本となる通り名の獲得条件

七つのカテゴリーに分けられた[illegible]プレイヤーの戦闘スタイルに大きくかかわっている。各項目を参考に、欲しい通り名の獲得を目指してみよう。

強腕
キーワード：投げ

本作において、コンボ以上に必要性が高いのが投げ。それだけに、最も上がりやすいカテゴリーとなっている。実際に、強腕のレベル7に到達しているプレイヤーは非常に多く、「何でもいいから、とにかく通り名のレベルを上げたい！」という人にはオススメだ。

策士
キーワード：バックダッシュ

アイコンのチキン（鶏）マークが示している通り、バックダッシュで敵から離れる機会が多いほど、このカテゴリーは発展していく。プレイスタイルが如実に現れる要素なので、プレイヤーによって発展の度合いが大きく変わるカテゴリーといえよう。

連撃
キーワード：コンボ

本作において、コンボは必要不可欠な要素。普通に闘っていても、比較的簡単に上がるはずだ。特に、アキラやブラッドといった打撃系のキャラにとっては、最も上がりやすいカテゴリーといえる。レベル6の乱舞までは、そう遠い道のりではないはずだ。

暴走
キーワード：暴れ

不利な状況でも、お構い無しに打撃技を出すことを俗に「暴れ」という。このカテゴリーは、単純にその「暴れ」の回数が多いほどレベルが上がっていく模様。そのため、発生が早く暴れやすい軽量級Ⓟを持つ、サラ、パイ、アオイなどのキャラが上がりやすいようだ。

堅牢
キーワード：ガード

前述のコンボや投げ以外に、ガードも本作において必要不可欠な要素。ところが、「これは上がりやすいだろう」と思ったら大間違い。よほどガードに徹さない限り、全くレベルが上がらないのだ。技巧とともに、最も発展が難しい通り名といわれている。

速弾
キーワード：反応

キーワードがやや曖昧だが、相手の技をガードしたり、こちらの技が当たったりした後に、最速で行動できているかどうかがレベルアップのポイントとなる。確定反撃をきっちり決めている人にとっては、そこそこ上がりやすいカテゴリーのはずだ。

技巧
キーワード：投げ抜け

最もレベルアップしにくいカテゴリーの一つ。対戦中にかなりしっかりと投げ抜けをしているプレイヤーでも、そう簡単には発展しない。それだけに、技巧のレベルが高いプレイヤーは尊敬に値するだろう。間違い無く、上級者向けの通り名だ。

「長者」系の通り名について：「長者」系の通り名は、ほかの通り名のように対戦内容に応じて発展するのではなく、VF.NETのショップで購入することで発展するようになっている。値段は、「長者」が10万G、「資産家」が20万G、「富豪」が30万G……となっており、下のレベルから順に購入していかなければならない。レベルMAXまでに、一体いくらかかるのか……!?

VF4 FT新バージョン『Ver.A』の変更点

キャラ名	技名（コマンド）	変更点
アキラ	爬山量天地（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）	ダメージ20、20→18、18に
ジャッキー	ダッキング~トーキック（スライドシャッフル中⇧⇧Ⓚ）	スライドシャッフルのモーションがキャンセル不可能に
サラ	カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）	すべてのカウンターヒット時に腹崩れを誘発するように
	スピニングスケアクロウ（Ⓚ+Ⓖ／技切り替えB1）	ガード・ヒット時の有利の度合いを変更
ラウ	騰空斜掌（⇧or⇩Ⓟ）	ダメージ15→16に
パイ	跳歩蒼下捶（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）	すべてのカウンターヒット時に足崩れを誘発するように
ウルフ	トマホークフラッシュ（⇨Ⓟ+Ⓚ／技切り替えB2）	酔い覚まし2杯→1杯に
ジェフリー	ダブルスタッブ（Ⓟ+ⓀⓅ／技切り替えB1）	2発目背後ヒット時に相手がダウンするように
カゲ	旋蹴り（⇩Ⓚ+Ⓖ）	ダメージ30→28に
シュン	何仙肘撃（⇨Ⓟ／技切り替えB1）	当て身属性が上段肘に
アオイ	袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）	ダメージ20→23に
	霞凪（⇩ⓀⓅ）	カウンターヒットで1～2発目がつながるように
	ライジングアッパー（⬇⇧Ⓟ／技切り替えA1）	酔い覚まし効果無しに
	ミドルキック（⇧Ⓚ）	しゃがみガード時よろけ誘発→しゃがみヒット時よろけ誘発に
ブラッド	パップソークカウ（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）	ダメージ27→25に
	ラジャダムナン・コンビネーション（スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀヒットorガード時⇧Ⓚ）	2発目以降のダメージ18、20、20→16、16、15に

タイトル画面や幕間画面などで右下に表示されるマークが目印！

バージョンアップによる変更点は左表の通り。全体的には変更が少なく、旧バージョンから変更が無いキャラも居る。そんな中で大きく影響を受けているのは、ジャッキー、サラ、ブラッドの3キャラ。特にジャッキーとサラは、今までの戦術を若干修正する必要があるといえる。

サラのスピニングスケアクロウ（Ⓚ+Ⓖ→立ちⓅ）がつながるのは、カウンターヒット時のみになった。

「バトルアリーナ3」クリア時に獲得できるアイテム

アキラ
三度笠

ジャッキー
ヒーロースーツ下

サラ
腰巻

ラウ
京劇冠

パイ
ふさふさ白羽

ウルフ
アメフトヘルメット

ジェフリー
聖剣＆鉄長靴

カゲ
ロボヘルム

シュン
老公頭巾

リオン
スチールバッグ

アオイ
市女笠

レイフェイ
天蓋

ベネッサ
軍帽

ゴウ
覆面

ブラッド
メキシカンハット

新しいアイテムを手に入れろ！

バトルアリーナ3&お手並み拝見4

アイテム情報

「VF4 FT」になり、バトルアリーナ（以下BA）もリニューアル。ここでしか手に入らない新アイテムがたくさんあるぞ！

Text：アストロ

新しいBAをやってみよう！

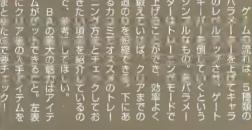
ゲームの流れは、5種類のパラメーターを上げてキャラのレベルアップさせ、ゲートキーパーを倒していくというシンプルなもの。各パラメーターはトレーニングモードで上げることができ、効率よく鍛えていけば、クリアまでの道のりを短縮できる。下にあるカコミでオススメのトレーニング方法とチェックしておきたい項目を紹介しているので、参考にしてほしい。

BAの最大の魅力はアイテムがゲットできること。左表にクリア時の入手アイテムをまとめたので要チェック！

CHECK2　買い物も忘れるな！

BA内の「ショップ」には、パラメーターを上げる品物が用意されている。[illegible]レベルが上がれば、[illegible]パラメーターを上げられるので購入しておきたい。

CHECK1　効率よく上げよう！

パラメーターを効率よく上げたい人は、ヘンリーのジムがオススメ。[illegible]でも「[illegible]」[illegible]全パラメーターを[illegible]ずつ上げられるぞ！

「王冠」獲得条件

・イベントクエスト「お手並み拝見4に来るゲストに勝て」に成功
・会場のくじ引きで「当たり」に当選

「オパオパ」獲得条件

・会場のくじ引きで「大当たり」に当選（1会場で1個）

組み手への参加が確定したら、VF.NETで[illegible]

お手並み拝見アイテム情報！

[illegible]催の全国大会「お手並み拝見4」。このイベントでは、全国[illegible]有[illegible]と[illegible]行[illegible]専用のイベントクエストに[illegible]戦[illegible]で[illegible]レ[illegible]すると、アイテ[illegible]るのだ。[illegible]しに[illegible]て有利[illegible]に勝て[illegible]ったり[illegible]あ[illegible]会で[illegible]当たり[illegible]カコミのアイテムをゲットできるぞ。

BA補足：トレーニングモードの「ヘンリーのジム」以外では、個々のパラメーターを上昇させられる。それぞれ「VF」シリーズにちなんだ三択クイズが出題されるので、バーチャの知識に自信がある人ほど有利。クイズに正解するとパラメーターが「4」上昇。失敗してもランダムで「1」振り分けられる。失敗しないように、確実に上げていきたいところだ。

結城晶

壁際の攻めをさらに強化！

Akira Yuki

今回は、アキラの重厚な攻めを印象付ける新技を導入したコンボと、提龍換歩ネタを紹介。少しずつFTアキラにシフトしていこう。

Text：大須

豪傑コンボFT!? ……否、養老コンボ

空振り時のスキが大きくなった上歩川掌（⇨⇨Ⓟ）だが相手の硬化などに対して使っていけば、相変わらず主力となりうる。その性能を高めるコンボが「養老影」から届いたので紹介しよう。

コンボの条件は、対軽量級、足位置八の字。その状況で上歩川掌をヒットさせ、1フレーム消費でしゃがみⓅ（⇩Ⓟ）を入れ、続けて爬山靠（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）で拾っていくというものだ。

基本的にすべて先行入力でOKなので、難度はあまり高くなく、最後にたたき付けダウンを奪えるので、受け身に失敗した相手には小ダウン攻撃で追い打ちが可能。すべて決まった場合は約60のダメージを与えられる。ここまで入れば、申し分無い威力だ。相手に受け身を取られた場合は、そのまま起き上がりに対して打撃と投げの二択を仕掛けていくといいだろう。

提龍換歩を用いた壁際の攻め

後退距離が短いため、普段は若干扱いにくい提龍換歩（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。だが、相手を壁際に追い込んでいる状況では、たちまち有効な技に変化する。元々アキラの壁際の攻めは全キャラ中屈指の強さを誇るが、結局は打撃と投げの単純な二択。しかし、そこに派生技を任意のタイミングで出せる提龍換歩を加えることで、相手のリズムを狂わせつつプレッシャーを与えられる。

提龍換歩を見て、即座に手を出してくる相手には、発生の早い頂心肘（提龍換歩中Ⓟ）が有効。カウンターヒット時は裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）と同じコンボを決められる。とりあえず様子を見る場合は、衝捶（提龍換歩中遅めにⓅ）が手堅い。性能は本来の衝捶と同じく、ノーマルヒットで有利。ガードされても、⇦を追加入力することで再度提龍換歩へ移行可能だ。そして、下段技の蛇身（提龍換歩中Ⓚ）は、ダメージが21なので壁よろけを誘発でき、各種追撃が狙えるぞ。

衝捶を遅めに出せばより踏み込むので、壁ヒットからの開胯と打撃の二択を仕掛けよう。

グによってジャスト受け身が可能な場合がある。軽量級に対しては、条件さえ整っていれば毎回このコンボを決めていって問題無い。

サラ・ブライアント

フラミンゴのダメージ効率が向上！

Sarah Bryant

バージョンアップにより、ついにフラミンゴのダメージ効率が飛躍的にアップ。今回は、カットインミドルについて解説していこう。

カットインミドルを出した後の行動

カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）でカウンターヒットを見込めるのは、下表の通り。バージョンアップでスピニングスケアクロウの硬化が、ガード時1フレーム不利、ノーマルヒット時6フレーム有利となったので注意しよう。なお、カウンターヒット時はパンチハイキックでの追撃が可能だ。

カットインミドルでよろけさせた後はセットアップコンビネーションで追撃し、カウンターヒットで腹崩れを誘発したらフラミンゴを解除してヴァルキリーソードから腹崩れからのコンボを決めるのが理想。腹崩れからのコンボは下表の通りで、①は重量がブラッドまで、③は足位置平行時にアオイまで、④は重量級以外に入る。⑤は全キャラ安定コンボだ。

しかし、よろけと腹崩れのヒット確認は難しく、誤った行動を取ってしまいがちだ。腹崩れからのコンボを狙うときに八の字の場合、ヴァルキリーソードの2発目が空振りしてしまうこともある。そこで、二つの状況に対応でき、なおかつコンボも安定するカットインパンチをとりあえず出しておくのがオススメ。よろけた相手にはそのまま連撃となり、5フレーム有利な状態から攻め込める。また、腹崩れになった相手には⑤のコンボを決めることが可能だ。基本は⑤のコンボを狙い、八の字時のアオイと重量級には⑥を決めよう。

腹崩れコンボ後の相手は、うつ伏せ状態になる。

その場受け身には、スイッチキックを重ねるのが安定。

■カットインミドルからのコンボ＆ダメージ（※ダメージは小カウンター時のもの）

コンボ	ダメージ
①フラミンゴ解除（Ⓖ）→ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）→コンボバックスピンキック（フラミンゴ中ⓅⓅⓀ）	ダメージ：64
②フラミンゴ解除（Ⓖ）→ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）→セットアップコンビネーション（フラミンゴ中⇧ⓅⓀ）	ダメージ：63
③フラミンゴ解除（Ⓖ）→ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）→パンチハイキック（フラミンゴ中ⓅⓀ）	ダメージ：61
④フラミンゴ解除（Ⓖ）→ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）	ダメージ：58
⑤カットインパンチ（フラミンゴ中Ⓟ）→レバー前入れ立ちⓅ→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）	ダメージ：58
⑥カットインパンチ（フラミンゴ中Ⓟ）→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）	ダメージ：56

■カットインミドルがしゃがみⓅで割り込まれない主な状況

技名（コマンド）	ヒット状況	硬化フレーム
エルボーフックキック（⇨Ⓟ⇦Ⓚ）	カウンターヒット	+6
セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）	カウンターヒット	+6
スイッチキック（⇧Ⓚ）	ノーマルヒット	+6
ダブルライズキック（⇧Ⓟ＋Ⓚ）	ノーマルヒット	+8
スピニングスケアクロウ（Ⓚ＋Ⓖ）	ノーマルヒット	+6
ライトハイキック（フラミンゴ中Ⓚ）	ノーマルヒット	+7
サイドネックカットソード（フラミンゴ中⇧ or ⇩Ⓟ＋Ⓚ）	ノーマルヒット	+6
クロスストレート〜フックキック（ステップ中ⓅⓀ）	カウンターヒット	+6

ゲー夢的 Final Tuned

アキラ：発生16フレームのワンコマンド技、斬手（Ⓚ＋Ⓖ）が高性能。カウンター確認で鵲子栽肩（Ⓚ＋ⒼⓅ）につなげば、ダウンを奪えてダメージも十分。とっさの打ち返しに使える。
サラ：エッジキックコンボ・トリプル（フラミンゴ中⇧Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓀⓀⓀ）は、2発目の下段を毎回目押しでつなげば、4発目と5発目の入力タイミングが同じになるので簡単に出せる。

IMPRESSION

そろそろキャラのバランスが見えてきた時期だが、調整が比較的しっかりしている本作では、心に決めたキャラで頑張るのも十分に楽しめる。AW-NETにはキャラ別の戦績ランキングがあるので、そのキャラの全国一位を目指してはいかが？

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。
緊急回避・前方……前転
緊急回避・後方……後転
吹っ飛ばし攻撃……C+D
キャンセルでのつなぎ……Ⓒ➡
スーパーキャンセルでのつなぎ……Ⓢ➡
スーパーキャンセルモード……SCモード
ガードブレイクモード……GBモード

また、コマンド表の「SC」はスーパーキャンセル対応技を、「 」はその前後のボタン（レバー）を順に入力することを表します。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：2004年7月下旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

今回はAW-NETでの配信がスタートした3キャラの技表&攻略に加え、強キャラ最有力候補のキング&柴舟の対策を掲載。キャラ別のネタもしっかり吸収して戦力としよう。

条件を満たして特殊称号を入手せよ！

特定の条件を満たすことで獲得できる特殊称号（表を参照）。比較的簡単な「廃人」から、複数キャラのやり込みが要求される「地龍」「天龍」までさまざまだ。

獲得した特殊称号は全キャラ共通で使うことができ、AW-NET内のキャラエディットで表示の設定が可能。これを設定しておくと、通常称号の代わりに特殊称号が表示されるようになるぞ。

また、表示の設定はキャラごとに行える。京は「通常称号」、K'は「皇帝」、庵は「廃人」、といったことも可能なのだ。

特殊称号とその獲得条件

称号	獲得条件
廃人	総合戦績100敗
武王	総合戦績100勝以上&対戦勝率40%以上
帝王	総合戦績300勝以上&対戦勝率60%以上
皇帝	総合戦績500勝以上&対戦勝率70%以上
天帝	総合戦績1000勝以上&対戦勝率80%以上
地龍	全女性キャラの称号がクイーン
天龍	全男性キャラの称号がキング

上は素直に自慢できるのでは？ お気に入りのキャラで表示させてアピールだ！

AW-NET情報局

対戦ライフを彩るAW-NETについて、さまざまな情報をお届けする本コーナー。今回はポイント、特殊称号、タイムアタックモードの三本立てだ。

AW共通ポイントの獲得条件

大切な大切なAW共通ポイントについて、獲得条件や獲得量、消費量などをまとめてみたぞ。

最も効率良くためられるのは、対戦で4連勝して負ける形（5連勝以降は追加ポイントが無い）。また、お金に糸目を付けないなら、対CPU戦で負けてはコンティニューを繰り返せば、迅速にポイントをためられるぞ。

獲得条件&ポイント量

条件	ポイント
ゲームスタート、乱入	15pts.
コンティニュー	20pts.
対戦で勝利※	5pts.

※1勝ごとに加算（最大20pts.まで）

各種サービスに必要なポイント

サービス	ポイント
アナザーカラー購入	各600pts.
追加キャラクター購入	各3000pts.
携帯待ち受け画像購入	各15pts.
携帯着メロ購入	各30pts.

タイムアタックモードにチャレンジ！

タイトル画面でCとDを押しっぱなしにしてスタートし、AWカードを使用してプレイすれば、対CPU戦が「タイムアタックモード」となる。

これはクリアまでの通算タイムが成績となるモードで、AW-NET内の全国タイムランキングはこのモードでの成績のみ対象となるぞ。

AWカード追加公開!!

先々月号に続き、「NEOWAVE」デザインのAWカードを公開。左端にある京や庵のカードは、数が少ないややレアなものだぞ。

キム、ヴァネッサ、ラモンのコマンド表と攻略は次ページより!!

Ramon

ラモン

主要技解説

タイガーネックチャンスリーは、投げ[illegible]が掛かるタイプのコマンド投げ。投げ間合いが広く発生まで無敵と強力な技だ。ガード崩しや連続技のほか、連係への割り込みに使うのも有効。

ローリングソバットは中段技。派生技の引き起こしがスーパーキャンセルに対応しているので、SCモードならダメージ増加を図れる。引き起こしはダメージが小さいので、スーパーキャンセルを使わない（使えない）場合はフライングボディアタックで止めて、起き攻めに移行したほうがいい。

フェイントステップはボタン押しっぱなしで前後にステップし続け、ボタンを離すと弱はドロップキック発射、強はステップを停止する。強はすぐに停止すれば動作が非常に短いので、通常技のスキを軽減するのに役立つ。通常技→↘+Bから強フェイントステップを使えば、ダッシュしゃがみCが連続ヒットするぞ。

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモンは、突進して乱舞を決める技。無敵時間は発生と同時に切れるので対空や割り込みには使いにくい。強攻撃からつながるので、主に連続技用として使っていこう。

ローリングソバットは中段技。発生の早い弱を下段からキャンセルで出せば見切られにくいぞ。

〜チャンスリーはラモンの主力！　あらゆる場面で活躍してくれる。露骨に狙うぐらいがちょうどいい!?

ラモン側が有利な状況となるので、さらにダッシュなどから攻められるぞ。ラッシュをかけろ！

攻めの主軸は通常技→キャンセル↘+B。キャンセル強フェイントステップでスキを減らせば[illegible]

ワンポイント攻略

けん制能力こそ低いものの、接近したときのラッシュ力は相当なもの。強引にでも攻め込むのがラモン流の闘い方だ。

接近戦の軸は、通常技→キャンセル↘+Bの連係。強フェイントステップでキャンセルしてスキを減らし、ダッシュ通常技→キャンセル↘+B……と攻め続けるのが基本だ。ここにタイガーネックチャンスリーやローリングソバットを交ぜてガードを崩そう。

対空は若干先読みで出す昇り前方ジャンプC+Dが有効。ジャンプ防止になる遠距離立ちCも覚えておきたい。

相手の跳び込みを先読みしたら、昇りジャンプC+Dでかっ飛べ！　意外に頼れるぞ。

基本連続技

① 近距離立ちC Ⓒ→ ↘+B（Ⓒ→強フェイントステップ）→ダッシュしゃがみC Ⓒ→ ↘+B Ⓒ→ 弱フェイントステップorエル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

② ローリングソバット〜フライングボディアタック〜引き起こし Ⓢ→ タイガーネックチャンスリーorタイガースピン

①のフェイントステップは、どちらもすぐにボタンを離すこと。②はSCモード専用の連続技。締めに使う技はパワーストックと相談して決めよう。

COMMAND LIST

ラモン

技名	コマンド
アームホイップ	近距離で←or→+C
フライングメイヤー	近距離で←or→+D
低空ドロップキック	↘+B
三角飛び	壁際でジャンプ中に↗
タイガーネックチャンスリー	近距離で←↙↓↘→+AorC
①ローリングソバット SC	→↓↘+BorD
→②フライングボディアタック	①中に→↓↘+BorD
→引き起こし SC	②中に↓↓+AorC
フェイントステップ	↓↙←+AorC
③サマーソルト	←↙↓↘→+BorD
→キャンセル	③のダッシュ中にABC同時押し
④タイガーロード	←↓↙+BorD
→フェイントダッシュ	④のダッシュ中にABC同時押し
→クロスチョップ	④後、壁に接触中にD
⑤フォースオヴウィル	↓↙←+BorD
→追加攻撃	⑤後、壁に接触中に↓↘→+A
バードオヴパラダイス	↓↓・A・C
タイガースピン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→+BorD
サベージファイヤーキャット	↓↘→↘↓↙←+BorD
タイガースピン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
ヒプノティックタイガー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し

ヴァネッサ

技名	コマンド
ダイナマイトパンチャー	近距離で←or→+C
クリンチパンチャー	近距離で←or→+D
ワンツーパンチャー	→+A
スライディングパンチャー	↘+B
ダッシュパンチャー SC	←タメ→+AorC
マシンガンパンチャー SC	←↙↓↘→+AorC（連打）
①パンチャービジョン<前方>	↓↘→+BorD
①パンチャービジョン<後方>	↓↙←+BorD
→パンチャーアッパー SC	①中に→+A
→パンチャーストレート	①中に→+C
→②パンチャーウィービング	①中に←+AorC
②パンチャーウィービング	↓↙←+AorC
→ダッシュパンチャー SC	②中に→+AorC
→パリングパンチャー SC	②中に←+AorC
→①パンチャービジョン<前方>	②中に→+BorD
→①パンチャービジョン<後方>	②中に←+BorD
フォビドゥン イーグル SC	→↓↘+A
パリングパンチャー SC	→↓↘+C
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AorC
チャンピオンパンチャー	近距離で↓↘→↓↘→+AorC
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
ガイア・ギア	→←↙↓↘→+AC同時押し

キム

技名	コマンド
首極め落とし	近距離で←or→+C
殺脚投げ	近距離で←or→+D
ねりチャギ	→+B
①飛翔脚	空中で↓↘→+BorD
→追加攻撃	①の跳ね返り中にD
覇気脚 SC ※1	↓↓+BorD
半月斬 SC	↓↙←+BorD
②飛燕斬 SC ※2	↓タメ↑+BorD
→追加攻撃	②（強のみ）中に↓+D
③三連撃 SC ※3	↓↙←+AorC（3回連続入力）
→④三空撃 SC ※4	③中に↙+BorD・↓+BorD
鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+BorD
空中鳳凰脚	空中で↓↙←↙→+BD同時押し
MAX2 ゼロ距離鳳凰脚	近距離で↓↙←↙→+ABCD同時押し

※1：弱のみ　※2：強の1段目のみ　※3：強の3発目は2段目のみ　※4：1発目のみ

COLOR VARIATION

ラモン

ヴァネッサ

キム

Aボタン　Bボタン　Cボタン　Dボタン

アナザー1　アナザー2　アナザー3　アナザー4

OVERFLOW NEOWAVE ●ラモン補足：しゃがみDは「2002」ではキャンセルできたが、本作ではキャンセルできなくなってしまった。だが、キャンセル以外の性能はほぼ「2002」と同じ。奇襲的な使い方ができるぞ。また、姿勢が低くなるのでサイコボールなどの下をくぐることが可能だ。ただし、スピードの遅い飛び道具はくぐり切れずにくらってしまうので気を付けよう。

アヴァ鍵のなんたやら

画：堤 利一郎
(http://tsutsumi.cha.to/)

続ヒモズリ

おのれの生赤目と同じだとは思わんこっちゃ！
ふひなひなひな ひな
ドーン
ズリ様ァ〜〜
近くにおいしい焼鳥屋ができたのぉ
行きましょお
も・ち・ろ・ん・私のオ・ゴ・リ♥
むんむむむーン
また別の女性!? ってかひな子は!?

『2』の戦いに向けて、日々之精進!!

VER.1.30

Text:C・LAN

35枚の新カードが戦況に大きな変革を与えた『宴』稼動から早2カ月。『2』を間近に控えた今だからこそ、スムーズなスタートダッシュを切るためのカード収集とともに、VER.1への造詣を深めておきたい。

アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発売日：稼働中(7月28日発売)
■使用基板：TRIFORCE

育成ばかりが『宴』じゃない。ちょっとした小技も含め、新カードを使ったコンボを紹介。

特定の複数カードを組み合わせることで、より強力な効果を発揮するコンボは、デッキ戦力を底上げするために欠かせない要素。カードシナジーを運用するためには、相乗効果はもちろんのこと、パーツカードが単体でも活躍できるようにデッキをデザインすることが重要になる。ここでは『宴』の追加カードを使用した11のコンボを紹介。もしキミのデッキで活かせるようなら組み入れてみてほしい。

デッキがどう動くのかを見きわめて、有効なカードをチョイス。この概念自体が"シナジーを活かす"行為であり、コンボが生まれる可能性を持っている。

1枚だけでは心もとない効果も、何らかの組み合わせによって劇的に強力になることも。もちろん、盾のサポートなどで成功率を高める工夫は必要だ。

60/60もタジタジ?

【キノーピII世】＋【レイコーン】

【キノーピ二世】で配置モンスターの攻撃値を0にして【レイコーン】で消滅させる。あからさまに怪しい前動作でバレバレなのが難点。【フェレット】で撃退されやすく、"ほこらそば裸待ち"など一番を取れる状況も限定される。なかなかキレイに決めにくいので、あまりコンボに固執しない方がいい。

多機能な暗殺者

【アサシン】＋【アンデッドソード】

基本能力が低く、即死も決定的ではない【アサシン】を使いこなすには攻撃値アップが必須。【悪夢の戦い】や【威圧のオーラ】でもOKだが、現環境を考えると避け無効の【アンデッドソード】が良好。攻撃値補正はデッキ次第なので【マーメイド】や【ムチュゴロウ】など、デッキ操作系カードと一緒に使いたい。

死角の無い侵略手

【ボルカノ】＋【悪夢の戦い】

『召喚』で脚光を浴びた【バルキリークララ】＋【悪夢の戦い】を避け無効の【ボルカノ】にシフト。【ハコリス】等の避けがいっさい効かないため、侵略時はより強力な一手になる。ただし防御時は【バルキリークララ】の方が安泰。とはいえ完全無欠ではない。耐久値が9しか無く【目くらまし】などが弱点である。

鈴で霊を抜け!

【プリティベル】＋【ゴースト】

往年の【レッドザガ】＋魔法カード応用版。デッキ内のテレポートカードが【ゴースト】だけなら、【プリティベル】で移動後は必ずこれを引けることになる。必ずしも【ゴースト】である必要は無いが、テレポーターを絞ることが大切だ。いずれにしても、手札2枚以上に値するカードを選びたい。

カルト急成長!

【オウリーン】＋【カルト・ホール】

【オウリーン】で【カルト・ホール】を一気に強化するおなじみのコンボ。手札6枚スタートの場合、戦闘支援を1枚残すことを考えると、最大で2マス移動＋6マステレポートが可能。これだけで【カルト・ホール】の攻撃値は30に達する。【オウリーン】は単体で活躍しにくいため、枚数は抑えめに。

仕込み無しで30超え

【黒騎士の紋章】＋【ピアス】

戦神族デッキに欠かせない戦闘支援カード【聖騎士の紋章】は、移動値3のモンスターに付けた際の攻撃値＋15が非常に強力(移動値4の戦神族はいない)。特に相性が良いカードは【ピアス】。攻撃値が33に達し、性能的にも【バルキリークララ】と全く同じになる。侵略でも防衛でも大活躍してくれるだろう。

2対1交換だが……

【イカロスウイング】＋【ネオン】

【イカロスウイング】を使えば、【ネオン】で引くモンスターカードを調整可能。このコンボも、4マスカードを【ケルビー】に限定するなどの工夫が必要になる。【イカロスウイング】を抜いて【クワガドス】や【ゴースト】を確実に引くために投入するのもアリ。能力発動の有無を選べることも忘れずに。

メタ次第では有用

【女神の息吹】＋【シーカッター】

【シーカッター】での奪取を確実に行なうコンボ。両方手札にそろうまで待つと効率が悪く、戦闘一番を取れないと意味が無いなどコンボ自体の実用度は難アリ。だが、【女神の息吹】は破壊デッキや墓地育成デッキを封じられるので、投入の価値は十分ある。自分に【女神の息吹】を掛ける目的も用意しておきたい。

どちらに転んでもOK

【ケルベス】＋【金剛杵】

ポスト【アーマジロ】として、頭角を現わしてきた【ケルベス】。一番の長所は、攻撃支援、防御支援の双方と相性がいいこと。【金剛杵】なら25/16か10/31のいずれかになり、どちらに転んでも能力を活かせる。往年の【ポイズンスパイク】＋先制などには弱いが、高確率で勝利をもぎ取ってくれるコンボだ。

Avalon Dic.
【バルキリークララ】に代表される先制モンスター＋【悪夢の戦い】というコンボは、現在も高い安定度を誇っている。しかし、先制持ちの【アサシン】も【悪夢の戦い】もVER.1時代に存在していたカード。このコンボが急浮上した背景には、対戦相手が使った戦闘支援が見えなくなったこと、および【かすめ取り】の性能変更が大きく影響していると思われる。

キャラクター人気結果

1st	ローザ	26pts.
2nd	コッペリア	22pts.
3rd	アリューシャ	21pts.
4th	カルノ	19pts.
5th	シズマ	16pts.
6th	イーノ	6pts.
6th	ディアドラ	6pts.
8th	ダグダ	4pts.
9th	ディアラ	1pts.
9th	ダグリス	1pts

カード人気結果

1st	インフィニティ	18pts.
2nd	ポイズンスパイク	17pts.
3rd	チャロ	9pts.
4th	クワガドス	8pts.
5th	カリバーホーン	7pts.
5th	ガルダ	7pts.
7th	プラテウム	6pts.
7th	メカニモンク	6pts.
7th	ケルビー	6pts.

いよいよキャラクター＆カード人気発表!!

魔導ジャーナル

今回は、長らくお待たせしたキャラクター人気投票の結果を発表！ デッキ診断や質問など、ほかにもアヴァ関連のお便りを随時募集中だぞ。

キャラ＆カード人気結果発表!!

栄えある第一回の結果は、左表のように、ローザ＆インフィニティが1位をゲット。『2』の新キャラ、召喚・宴から追加されたカードへの票は伸び悩んでいる。応援したいキャラ＆カードがある人は積極的に参加してほしい！

応募者の中から抽選で各1名様には、田口＆中田画伯描き下ろしのサイン色紙をプレゼント。今回は1位のキャラ＆カードを応援してくれた人の中から、ローザは宇野敬子さん、インフィは武田朋和君が選ばれた。おめでとう！

なお次回以降の色紙当選者は、より熱意を感じられる応援をしてくれた人を選んでいくので、思う存分に好きなキャラ＆カードの応援をしてほしい。応援範囲は『2』を含むすべてのキャラ＆カード。

応援は、本誌に付いているアンケートはがきの自由欄、官製ハガキ、封書何でも有り。次回の締切は10月13日(水)必着分まで有効。あて先はこちらまで。

「アヴァっ子大興奮キャラ＆カード応援しちゃうぞ」係

応援はがき、待ってまーす。

磐石の守りを展開

【ユニコーン】＋【硬気功】

この組み合わせで戦闘を行なうと、まず【硬気功】で【ユニコーン】が0/23になり、その後対戦モンスターと攻撃値を入れ替える。つまり、相手の攻撃を0にして、【ユニコーン】自身は耐久値23で戦闘できるのだ。侵略に使えないという欠点はあるが、防御率はほかのモンスターに【硬気功】を使うよりも格段に高い。

報復を効率よく活用

【異形の力】＋【マーメイド】＋【破壊の報復】

希望の手札をランダムで戦闘支援カードに変える【異形の力】。これで作成した支援は本来デッキに無いものであり、使用後は捨て札に行かずに破壊される。この点に注目し、【マーメイド】で流して一気に破壊枚数を上昇させる。そして【破壊の報復】に転用するコンボがこれ。長所は、持ち札を減らすことなく破壊枚数だけを増やせること。【ムチュゴロウ】と組み合わせれば、+30を維持し続けることもそう難しくはない。【破壊の報復】以外の2枚はピンで使いやすいのも利点だ。

VER.1.X [illegible]

『召喚』では種系避けおよび避け無効、即死無効、タイムコスト、ハンドコストなどの新フォーマットが追加された。これに対して『宴』では、育成デッキに代表されるモンスターの大型化が顕著である。以前は【クワガドス】を使うしか無かった基本値上昇が容易になり、【封じ込め】られることなく30オーバーの攻撃値で殴り合う機会が激増した。結果的にパラメータ依存の避け、即死、反射カードも必携カードとなっている。かつて栄華を誇った【ポイズンスパイク】+【フェレット】、【カリバーホーン】+【墓場の暗闇】なども決して弱くなったわけではないが、対抗策が増え（経験値の影響も含めて）使われ過ぎたせいか、なりを潜めている。そして11月、『アヴァロンの鍵』は第二ステージを迎える。何もかもが新しい『2』のフォーマットは、魔導世界をどこへ誘うのか。

EVENT

トレードイベント

魔導の世界へようこそ

～in 沼津＆AMショー～

■沼津編

8月は静岡県沼津市にあるアヴァ高インカム店「ハイテクランド宝塚」(PH1)にて開催した！ 開発の小早川氏(PH3)のバルキリークラ体操も披露され、大いに盛り上がる。なお、大好評のゼスチャークイズですが、大人の事情で以降カメポンネタは封印(PH4)ってことで。

(PH2)イベント成功への祈願として、事前に祈祷泡水を口にする田口画伯(右)と、それを暖かく見守る中田さん(左)。

カ・カメポ!?

弱体化の霧!!

■AMショー編

田口画伯のイッキからゆるゆると始まり、「うろ覚絵」コーナーではアヴァロン産みの親、熊谷マネージャーと金澤氏をも巻き込み、マサ兄も参戦(PH5)。今回も名画が誕生！ ほかに、特別ゲストとして、カード絵の作家さんたち(PH6)も駆け付けてくれた。コスプレイヤーたち(PH8)も参加してくれたジェスチャークイズ(PH7)は妖しい雰囲気に……。トレードはソノシートに焼酎、ピンキーダグリスと、もはや何がなんだか分からない状況に！ まだ未体験のアヴァっ子は、次回はぜひ参加しよう！

ZOIDS ゾイドインフィニティ

ついに全機体が出そろった『ゾイドインフィニティ』。今回は乗り換え系統図第一弾として第2段階までの詳細と、第3段階機体の解説をお届け。これから年末に向けてサプライズも用意されている本作。まだまだ目が離せないぞ。

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発 売 日：2004年6月予定
■使用基板：SYSTEM246

Text：三茶ゾイドダーズ

エナジーライガー

EZ-072

MECHANICAL DATA

所属：ネオゼネバス帝国武器開発局
機体タイプ：ライオン型　全長：28.0メートル
全高：12.0メートル　重量：160.0トン
最高速度：660.0km/h

ネオゼネバス皇帝搭乗機

ネオゼネバス皇帝に配属されることを念頭に開発された機体である。最大の特徴は、背中のエナジーチャージャー。この大気中のタキオン粒子を動力に変換するシステムにより、エナジーライガーは時速660キロという規格外のスピードを獲得した。最大の技は、タキオンエネルギーを翼に蓄積して斬り付ける「ウイングスラッシュ」だ。

LZフェニックス

RZ-071

大空を翔るライガーゼロ

ライガーゼロなどに代表されるCAS（チェンジングアーマーシステム）を進化させたシステムをB-CASと呼ぶ。これは、状況に合わせてブロックス（人工ゾイド）と合体・分離するシステム。ライガーゼロは、飛行ブロックス・フェニックスと合体することで、運動性能を飛躍的に上昇させ、限られた時間ではあるが、飛行・滑空も可能としたのだ。

MECHANICAL DATA

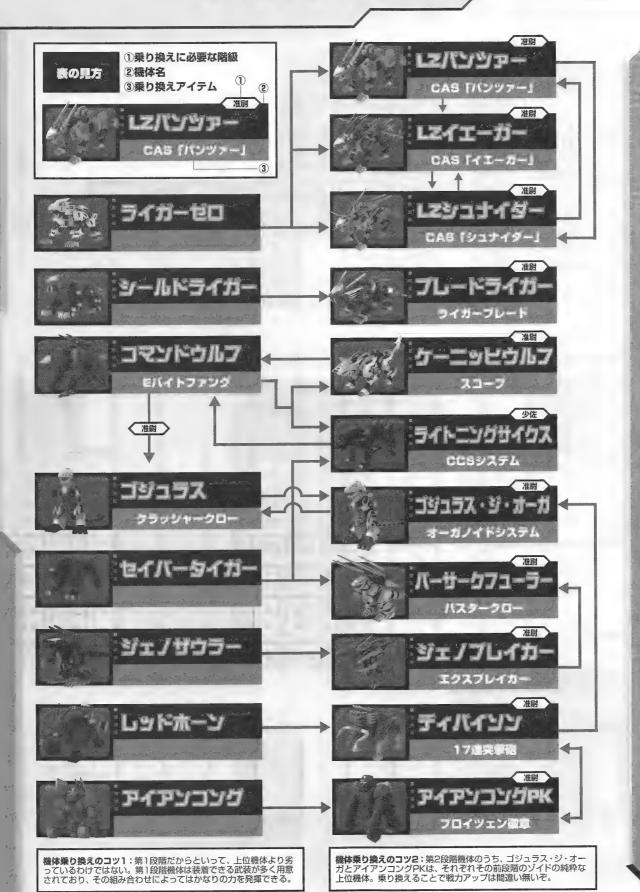
所属：ヘリック共和国軍機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ：ライオン／フェニックス型　全長：26.0メートル
全高：12.2メートル　重量：106.0トン
最高速度：340.0km/h

ゾイドコラム「ゾイドには昆虫型なども存在する」

『ゾイドインフィニティ』には狼やライオンなどの動物型のZOIDSばかりが登場するが、玩具のZOIDSには昆虫や海洋生物をモチーフにした機体がある。昆虫タイプは、クワガタ型の「ダブルソーダ」、カマキリ型の「ディマンティス」などが開発された。そうそう、イモムシのように丸くなる昆虫型のトップスター「モルガ」や、アニメでの主力輸送機でカタツムリのような形状の「グスタフ」も忘れてはいけないね。海洋生物型では、エイ型の「シンカー」、カニ型の「キラードーム」、シュモクザメ型の「ハンマーヘッド」などが居るんだ。ゲームも面白いけど、玩具の方のZOIDSにも面白い機体がたくさんあって楽しいぞ。みんなもZOIDSで遊ぼう！

はみ出しZOIDS　**記事内の略称に関して**：ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW②　※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

乗りたい機体を探し出せ!!

機体乗り換え系統図

機体乗り換えの詳細が判明したので、乗り換えの系統図を大公開! まずは、第1段階から第2段階への乗り換えについて紹介しよう。この乗り換え表を元に、乗りたいゾイドを見付けよう。

機体乗り換えのコツ1： 第1段階だからといって、上位機体より劣っているわけではない。第1段階機体は装着できる武装が多く用意されており、その組み合わせによってはかなりの力を発揮できる。

機体乗り換えのコツ2： 第2段階機体のうち、ゴジュラス・ジ・オーガとアイアンコングPKは、それぞれその前段階のゾイドの純粋な上位機体。乗り換えることで戦力アップは間違い無いぞ。

はみだしZOIDS 第1段階機体のうちライガーゼロ・セイバータイガー・レッドホーンの3機体は、乗り換え後の機体の性能が大きく異なっている。そのため戦い方を根本から変更する必要があったり、武装を集めなおしたりしなければならないという問題がある。乗り換え後の機体の性質をよく考えて、乗り換えるかどうかを決めるようにしよう。

機体解説

マトリクスドラゴン

ケーニッヒウルフの上位機体。スピードの代わりに得た火力で相手を圧倒しよう。

基本性能

基本性能は平凡で、移動速度、防御力共に平均的。近接攻撃は右が振り下ろす直線的な攻撃で、左が円を描くような攻撃になっており、どちらもスキが大きい。ただし、左は攻撃判定が広く、ダッシュやステップに当たりやすいぞ。

RWは「ハンドガン」。実弾で弾数が多く、リロードは早いが、連射が効かないので使い勝手はいまいち。ほかの武装のリロード中などに使おう。LWは「魚雷ミサイル」。一度に2発のミサイルを撃ち、追尾性能はそこそこ高い。リロード時間が早いので、スキを見付けてばら撒こう。CWは「対空ミサイル」。一度に6発のミサイルを撃ち、リロード時間は長め。左右より上下の追尾性能が高いので、ジャンプに当てやすい。

手数で押し切れ

スピードがそれほど速くなく、全体的に攻撃力も高くないので、武装が整うまでは少々苦戦を強いられる。丁寧な回避を心掛け、リロード時間の短いRWとLWを活かし、手数で押すようにしていこう。前述のように、LWはリロード時間が短いので、交互に撃つことで、LW→CW→LWと、立て続けに攻撃することができる。たまにRWを交ぜてフォローをしつつ、うまく手数を増やしていこう。

リロードの早いLW。コレを軸に攻撃を組み立てていこう。

高いジャンプ力を活かそう

マトリクスドラゴンはジャンプ力が高い部類に入り、障害物を飛び越えやすい。少し大きめの障害物も簡単に飛び越えられる。障害物の位置を覚え、ジャンプでその影に逃げ込むようにすれば、回避率が大きく上がるぞ。

このぐらいの高さの障害物なら、軽く飛び越えられるぞ。

機体解説

LZイクス

ライガーゼロの上位機体の一つLZイクス。クセの強い武装を使いこなそう。

基本性能

移動速度は速く、防御力は平均的。エネルギーの回復が早くダッシュを多用できるので、防御面に関しては比較的優秀だ。近接攻撃は、右は発生が早く使いやすいが、左はあまりにもリーチが短いため、右を中心に使っていこう。

RWは「エレクトロンドライバー」。攻撃力は高いが、射程の短さがネック。近距離で使おう。LWは「カッターフェアリンク」。ボタンを押し続けることで攻撃が持続する武器。こちらも近距離用の武器なのでリーチが短い。主にダウン時の追い打ちに使おう。CWは「AZ208㎜ショックカノン」。LZイクスの武器で唯一遠距離まで攻撃できるので、重宝するだろう。後は、特殊攻撃でブレードアタックを持っていこう。

とにかく近付こう!

主力となるのはRW。これを狙うためには近距離で戦う必要がある。CWを撃ちつつ、RWの当たる距離まで近付いていこう。一定距離に近付いたら、ステップなどからRWを撃とう。RWはリロードが早く、弾切れも無いので、少し強気に撃ちまくっても大丈夫だぞ。しかし、これだけでは攻撃力が足りない。相手のスキには右の近接を、側面や背後を取ったときにはブレードアタックを積極的に狙おう。

この距離でも届かない。思い切った接近が必要になるぞ。

システムダウンからの回復

LZイクスは、システムダウンからの回復が早い。ダッシュ中にエネルギーが切れたとき、その直後に慣性の付いたジャンプとステップで回避、移動をし、最後にHBからのステップを行なえば、システムダウンから回復しやすい。

システムダウンもなんのその。障害物を使えばさらに楽になるぞ。

機体解説

BFシュトゥルム

強力な近接攻撃と、比較的使いやすい拡散荷電粒子砲が特徴の機体だ。

基本性能

ダッシュのスピードが速く、防御力が平均的程度なので、防御面は優秀。ただし、ジャンプが少しゆったりとしているので注意したい。近接攻撃は左右共に発生は早いが、スキは大きめ。主に側面や背後を取ったときに狙おう。

RWが「8連装ミサイルポッド」。射出間隔が短いタイプで、けん制よりも反撃向き。LWが「対ゾイド三連衝撃砲」。実弾でリロードが早いので、けん制でばら撒いていこう。CWは「拡散荷電粒子砲」。3本の荷電粒子砲を撃ち、通常のものより範囲が広く攻撃力が低い。自機の半分を障害物に隠して撃つようにすれば比較的安全に使えるぞ。さらに、追い打ちで当てると3ヒットするため、かなりダメージが稼げる。トドメに最適だ。

近接攻撃を狙おう

初期武装では攻撃力不足が否めないので、まずはスピードを活かし、相手の攻撃を回避してからのけん制と反撃をメインにしていこう。主に使う武装は実弾のため、エネルギーには少し余裕ができるだろう。その分のエネルギーを回避、移動に回してダッシュを多めに使おう。

うまく回避して、相手のスキを突けたら、近距離時は、ダメージを稼ぐためにも積極的に近接攻撃を狙おう。

こうすればリスクが軽減できる。うまく織り交ぜて使おう。

ステップ近接を狙う

BFシュトゥルムのステップ近接は非常にスキが少なく、ガードされても攻め続けることができる。側面からガードされたときは、相手の頭側のトリガーを引くことで、相手のダッシュを近接攻撃でとらえることができるぞ。

ここから近接攻撃を狙おう。場合によっては投げもアリだぞ。

はみ出しZOIDS
今回このページで紹介した機体はどれもクセが強く、扱いの難しい機体ばかり。もし、乗り換え用のアイテムはあるが、まだ乗り換えてない、というのであれば、じっくり考えて乗り換えた方がいいぞ。第三段階の機体にしてしまうと、第二段階の機体を作り直すのにはかなり苦労する。上位への乗り換えは、条件さえ満たせばいつでもできるので、焦らず決めよう。

機体解説

ロードゲイル

高い機動性と近接能力を持ち、相手によって距離を変えて戦うことができる万能機体。

基本性能

ＢＬＯＸ「キメラ」を入手することで、ジェノブレイカー・アイアンコングＰＫから乗り換えられるロードゲイル。

これといった欠点が無く、どの距離でも安定した力を発揮できるが、機動性と近接能力に優れているので、中～近距離を軸に戦うといいだろう。

初期武装は、ＲＷが「エクス２連キャノン」。攻撃力、衝撃値共に申し分無く、弾数も多いため、この武装でダメージを与えていくことになる。ただし、弾数が多いといっても無駄撃ちは控えよう。

ＣＷは「70㎜２連装ヘビーマシンガン」。一発の攻撃力は低いが、トリガーを引き続けることで連射が可能。弾数が多く弾速も速いため、けん制には最適だ。ダッシュやステップ旋回中などに連射して、相手を移動させて背後を取り、狙い撃ちしていくのが理想の使い方になる。

近接性能は左右とも優秀。横方向に判定の広い右近接、直線的で発生の早い左近接を状況に応じて使い分けよう。

中距離でじっくりいこう

ロードゲイルはバランスの取れた機体だが、火力はそれほど高くないため、正面からの撃ち合いは不利。しかし、弾速が速く、連射性のある武装がそろっているので、回避さえしっかりできれば射撃戦でも負けることは少ない。また、近接能力も高く、相手がスキを見せたら間合いを詰めて近接を狙っていくのもいい。

序盤は中距離での撃ち合いになりやすい。まずは射撃より回避や位置取りを重視し、相手の背後に回りこんでいこう。うまく背後に回り込めたら、ＣＷで狙い撃ちにしつつ追い掛ける。このとき、あまり近付き過ぎると相手を見失いやすくなるので、距離が近い場合は歩き旋回で、遠い場合はダッシュ旋回で相手を捕捉し、一定の距離を保つといいだろう。

相手がけん制攻撃に我慢できなくなってスキを見せたら、ＲＷでダウンを狙っていく。ただし、重量級はダウン値がたまりづらいため、ダウンせずに正面を向かれたら即座に回避行動に切り替えよう。

けん制攻撃としては優秀なＣＷだが、普通に撃つだけでは相手に読まれやすい。そこで……、

ダッシュで一気に相手との距離を詰め、近接を狙うといい。ワンパターンにならないように、攻撃に変化を付けよう。

特殊攻撃 マグネイズ・サンダー

HPが3000以下の状態で、「立ち」の状態からレバー両開き、両トリガー同時押しで発動する。自機の周辺に高威力の雷撃を落とす特殊攻撃だ。発動から発生までが遅いので、使う機会は少ない。

ダウン後に近接間合いで待機する相手に対し、無敵時間を利用して出すと効果的だ。

機体解説

ゴジュラスギガ

今までのゴジュラス系機体と違い、強引な攻めは厳禁。まずは回避技術を鍛えよう。

基本性能

封印武装32門ＺＣ砲を入手することで、ゴジュラス・ジ・オーガから乗り換えられるゴジュラスギガ。機動力、特にステップ性能が格段に向上し、ステップで射撃を回避できるようになる。その反面、近接性能、装甲の低下により、以前のように強引に攻め込むと、返り討ちに遭いやすい。まずは中距離戦をメインにした戦い方を覚えることが必要になる。

初期武装は、ＲＷ、ＬＷ共に「ウェポンバインダー」。弾数は少ないが、弾速が速く、けん制、ケズりに最適だ。ただし、武器の発射位置にクセがあり、ＲＷは腕から、ＬＷは尻尾の付け根辺りから発射される。ＲＷは注意する必要無いが、ＬＷはシドニアなど、傾斜のあるステージでは地面に射撃が当たり、相手に届かないことがある。平坦な場所での射撃を心掛けよう。

出は少々遅いが、着地時のスキが少ないため、すぐに次の行動に移れる。ダッシュ時、回避時と用途はさまざま。

戦い方を変えよう

ゴジュラスギガは、今までのゴジュラス系機体のように近接機体として扱うのではなく、射撃機体として扱うことで真価を発揮する。強引に攻め込んでいくクセを無くして、中距離での射撃をメインにした戦い方に切り替えよう。

まずは中距離戦へ持ち込んで、ＲＷ、ＬＷで相手をけん制していく。相手がけん制攻撃を嫌がって回避行動を取るようなら、背後へ回り込んで追い掛けていこう。

けん制攻撃を無視して突っ込んでくる相手には、ステップ旋回を使って相手の視界外へ回り込み、攻撃を仕掛けよう。もし、自分の機体がＣＷの「ロングレンジバスターキャノン」を装備しているならば、側面へ回り込んだ後にダッシュで近距離まで近付いて、ＣＷを撃とう。反撃される可能性が少なく、高い確率でダウンを奪えるぞ。

機動力の高い機体に近接に持ち込まれることもあるだろう。そういうときは反撃を考えず、近接を確実にガードしてから相手との距離を離そう。

近接はどちらも2段攻撃になっている。外せばスキは大きいものの、相手のステップ中に当たれば……、

ガードされても2段目が当たる。狙って当てるには難しいが、マスターすれば近接戦でも有利に戦えるぞ。

特殊攻撃 ゾイドコア・キャノン

近接間合いから、レバー両開き＆両トリガー同時押しで発動。発射までの時間が非常に長く、相手の近くで撃つと確実に反撃をくらってしまう使いにくい特殊攻撃。障害物の多いステージで使ってみよう。

ロックしておくことで、誘導性が上がる。最後は相手の方向を向いておこう。

はみ出しZOIDS

ゴジュラスギガ補足：スロット1、2には、威力を求めるなら「8連装ミサイルポッド」、手数を求めるなら「全天候ミサイルセット」がオススメだ。

ロードゲイル補足：RWとCWが通常とは逆の武装構成なので戸惑う人も居るはず。オススメの装備は、RWに「2連装パルスレーザーガン」、CWに「ハイデンシティビームキャノン」だ。

ZOIDS ∞（インフィニティ）武装パーツリスト

アイコン	名称	装備可能機体（スロット）※略称	種別・キャパシティ	解説
	2連装パルスレーザーガン	IK(5)・PK(5)・LG(1)	[illegible](光学)・2	ENゲージ消費、連射速度共に優れた光学兵器。威力もそこそこあり、常にばら撒くことで相手に絶大なプレッシャーを与えられる。
	ハンディマシンガン	IK(5)・PK(5)・LG(1)	実弾バレット(実弾)・2	2連装パルスレーザーガンに近い性能だが、威力が多少劣る代わりに実弾兵器でENゲージを気にせずに使用できる。ダッシュを多用するならばこちらを選ぼう。
	ガトリングユニット	ST(3)	[illegible](実弾)・4	ビームガトリングユニットとよく似たセイバータイガー専用武装。初段にレーザーを発射し、その後バルカンを連射する。初段のレーザーが威力がそこそこ高く使いやすい。
	対空ミサイル	SL(2)・MD(3)	大ミサイル(実弾)・3	大型ミサイルを一度に4発発射する武装。弾速は非常に遅いが、誘導性能・威力に優れており、相手に回避行動を強要するのに使える。
	対ゾイド5連装ミサイルポッド	KW(1)	小ミサイル(実弾)・3	対ゾイド8連装ミサイルポッドに似た性能だが、威力・衝撃値・リロード速度が優れている。一度に20発と大量に弾数を消費するため、弾切れになりやすいのが欠点。
	3D-Mレーダー	全機体(オプション)	レーダー・0	ロック距離・ロックの幅が30%アップするオプションパーツ。弾速の速い武器を装備している機体に装備することで、遠くからの狙撃が行ないやすくなる。
	フィーネ	全機体(オプション)	古代ゾイド人・0	対衝撃値が低くなる(ダウンしやすくなる)代わりに、タイム1カウントにつき20ポイントライフが回復するようになる。
	スペキュラー	全機体(オプション)	オーガノイド・2	相手に与えるダメージが10%増加するオプションパーツ。また、機体のキャパシティ値を1増やすため、スペキュラーの実質のキャパシティ消費値は1となる。

メダル	名称	解説	乗換アイテム	名称	解説
	エースストライカー	鬼神のごとき勢いで敵を打ち破った者に対する勲章。		BLOX「キメラ」	階級が少佐以上のときに、ジェノブレイカー・アイアンコングPKからロードゲイルに乗り換えられる。
	ドラゴンスレイヤー	対竜型ゾイドに対し、圧倒的強さを誇る者に贈られる勲章。		ZIソウル	階級が少佐以上のときに、ケーニッヒウルフからマトリクスドラゴンに乗り換えられる。
	アニマルハンター	対動物型ゾイドに対し、圧倒的強さを誇る者に贈られる勲章。		[illegible]32門ZC8	階級が少佐以上のときに、ゴジュラス・ジ・オーガからゴジュラスギガに乗り換えられる。
	ディノクラッシャー	対大型恐竜型ゾイドに対し、圧倒的強さを誇る者に贈られる勲章。		CAS「シュトゥルム」	階級が少佐以上のときに、バーサークフューラーからBFシュトゥルム乗り換えられる。

※機体名の略称 **CW**：コマンドウルフ **SL**：シールドライガー **GJ**：ゴジュラス **LZ**：ライガーゼロ **IK**：アイアンコング **ST**：セイバータイガー **RH**：レッドホーン **GS**：ジェノザウラー **SC**：LZシュナイダー **PA**：LZパンツァー **JA**：LZイェーガー **BL**：ブレードライガー **LS**：ライトニングサイクス **KW**：ケーニッヒウルフ **GO**：ゴジュラス・ジ・オーガ **PK**：アイアンコングPK **GB**：ジェノブレイカー **DB**：ディバイソン **BF**：バーサークフューラー **LX**：LZイクス **BS**：BFシュトゥルム **GG**：ゴジュラスギガ **LG**：ロードゲイル **MD**：マトリクスドラゴン

※機体乗り換えには、「その機体に乗り換えられる機体を現在使用している」「乗り換え可能な階級である」「乗り換えアイテムを所有している」の三つの条件を満たしていなければならない。前記の条件を満たしていれば、カスタマイズベンダーでカードの更新を行なうときに、機体乗り換えを選択することができる。

はみ出しZOIDS **※機体別キャパシティ一覧** **CW**：12 **SL**：12 **GJ**：12 **LZ**：12 **IK**：15 **ST**：12 **RH**：15 **GS**：12 **SC**：11 **PA**：13 **JA**：11 **BL**：13 **LS**：11 **KW**：13 **GO**：14 **PK**：17 **GB**：14 **DB**：11 **BF**：13 **LX**：13 **BS**：17 **GG**：14 **LG**：13 **MD**：15

AMショーでVer.2の情報が！

来春に新バージョンが追加されることが判明！

TM

Text：ずるずる

発表されたVer.2の内容とは！

新ゲームモードの追加	ストーリーモードをリニューアル
新コース追加	新称号システム導入
新しいクルマを追加（6台）	新カードデザインを追加
最大4人までの乱入対戦が可能になった	

マシンを成長させる魅力がさらに増すのが二周目！バトルはさらにヒートアップ。バトルを勝ち抜いて、さらにマシンをパワーアップさせていくぞ！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2004年7月上旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

難度が上昇！2周目はこうなる!!

ストーリーモードに変更あり！①

バトルの時間帯変更＆BGMセレクト

シューティングゲームでは二周目以降があるというのはよくあること。しかし、ドライブゲームで二周目があるのは、ある意味新鮮だ（1コインで1周できるわけではないので、厳密には同じとは言い切れないが）。となれば、気になるのが二周目のストーリーモードの内容。今回はそれをまとめてみたので、まだ二周目に突入していないプレイヤーはご確認あれ。

まず注目したいのが、バトルの時間帯とBGM。

一周目はこの二つの要素がストーリーの展開上決まっていたが、二周目からプレイヤー自身がセレクトできるようになった。

時間帯は「早朝」か「深夜」の二つになるので、自分の走りやすいほうをセレクトしよう。筆者の感覚では、暗いほうが目に入ってくる情報が少なくて済むので、「深夜」の時間帯で走るようにしている。皆はどうだろう？

BGMはセレクトできる曲が用意され、その中から好みの曲を選んでバトルができるようになった。これはうれしい設定だろう。このセレクトの中には「NO BGM」もあるので、曲無しでバトルを楽しむこともできるぞ！

バトルする相手、バトルエリアの展開などの要素から判断し、その雰囲気に合う曲をセレクトして走ろう！

二周目以降では、コースインする前の画面で「バトルする時間帯」と「BGM」がセレクトできるようになる。画面の中央に「早朝」（左側）と「深夜」（右）の二つの時間帯が表示されるので、自分の好きな時間帯を選ぶと良いだろう。

時間帯をセレクトする画面上では、バトルのバックに流れるBGMのセレクトも同時に行なえる。画面の右下に曲目が表示されるので、それを見ながら曲をセレクト。どの曲もノリがいいので、選ぶのに悩んでしまうやね！

初級のボスが「マコト」になる!!

原作ではまさに現在進行形の登場キャラ。このゲームでのマコトの登場は、原作登場時に乗っていたクルマ、スバルのインプレッサである。

初級第五話に登場するので、「初級のボス」という扱い。となれば、当然速い！　ボスなのでロングディスタンスでのバトルになる。気が抜けないぞ。

二周目は、毎バトルで勝利してもチューニングがされない（二周目は「五勝すること」がパワーアップの条件になる)。各クラスの後半に登場する車やボスが相手だと、相手によっては苦しい展開になることも予想される。そのあたりもしっかり熟考して、初級以降のチューニングを施していきたい。

初級のボスは、一周目では登場しなかった新キャラのマコト。車はチューニングが施されたインプレッサなので、油断することはできない。だが、まだ初級なので油断さえしなければ優勢にバトルを展開していくことができるだろう。

2周目はこの二人のチューニングでパワーアップ

一周目では原作で登場している多くのチューナーがマシンのチューニングを施してくれたが、二周目になるとこの二人に絞られる。

一人は、「ロータリーを任せたら右に出るものは居ない」といわれるRGOの大田。もう一人は、堅実なチューンで速さを見せ付けるYM SPEEDの山本である。

この二人のどちらにチューニングされるかは、乗っている車によって決まる。自分の車は、どちらのチューニング対応車になっているかな？

RGO 大田	YM SPEED 山本
3.8RS、RSR	BNR34、BCNR33、BNR32、Z33、S30、S15
FD3S、FC3S	
CT9A、CP9A、Z16A	GDB、GC8、BL5
JZA80、SW20、JZX100	

二周目のストーリーモードも、一周目と同じく全20話で展開されるが、その中で二話分、バトルするライバルが変更されている。

その個所だが、いきなり第一話からライバル変更！　一周目ではアキオがライバルだったが、何とあの「ガッちゃん」が登場。セルシオだから楽勝だろうと思いきや、さすがは二周目だけに速い！　ガッちゃんだからといって、油断はできないぞ。もう一個所も「初級モード」の中の第五話。二周目のライバルは、インプレッサを駆る「マコト」だ。

二周目の初級の一番最初にガッちゃん登場！　「さすがはVIPカー」といわんばかりのパワーでもって応戦してくる。油断していると、重いブロックに合って負けることも。

ストーリーモードに変更あり！③

チューニングポイント&チューニングシステム

一周目はライバルに一勝、もしくは三敗でチューニングが一回行なわれ、一周目クリアでエンジン系、ハンドリング系ともに基本チューニングが完了する。二周目になると、いよいよ本格チューニングへと移る。

二周目では五人に勝たないとチューニングポイントが溜まらない。ちなみに、負けるとその三分の一しか溜まらない……ということは、全20話で20人いるため、二周目でチューニングできるチャンスは四回ということになる。そのチューニングを施してくれるのは左の二人だ。

二周目以降のチューニングで施される部分は、一周目同様「パワーアップ」と「ハンドリングアップ」の二つ。

五人に勝たないとチューニングポイントが溜まらない。負け続けてもポイントは溜まるが、十五連敗しないと……。

ストーリーモード攻略
超上級編

いよいよストーリーモードも大詰めの超上級に突入し、ライバルもかなり厳しい攻撃をしてくる。

勝ち上がってきたことによるチューニングポイントも溜まって、施せる基本チューニングも残り少なくなってきたはず。チューニングを完全にするためにも、最速の称号を得るためにも、負けられないバトルが続く。

超A級のライバル全てを倒しました
超A級制覇
称号「超A級」を獲得しました

全20話をクリアすれば、最難関の超上級制覇となる！　これまで培ったテクニックでバトルに勝ち、最速の称号を狙うぞ。

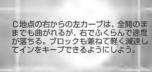
超上級の一人目はブラックバード。かなり過酷なバトルになると思うが、バトルエリアがブラックバード的には不利なC1が舞台なので、勝つ要素は十分だ。

スタート後、A地点付近で前に出られる。B地点の江戸橋JCTの右急カーブは早めに減速し、早めに切り込んでインを締めてブロックし、抜かれないように。下ったら橋脚などへの接触に注意し、チャンスを見て前に出よう。

汐留ランプ前のC地点の右→左カーブだが、最初の右は早めに切り込めば大丈夫。問題は次の左。早めに切り返すのだが、差が縮まっているので、外側に接触しないようにすること。

D地点で抜かれても、芝公園クランクで抜き返せるので焦らないこと。E地点を無難に抜けられれば、後半はかなり楽になる。接触だけ注意して走ることができれば、差を保ったまま逃げ切ることができるぞ。

せっかく前に出ていても、B地点で抜き返されることも。しかし、この先ですぐに抜き返せるので無理にブロックしなくても大丈夫だ。

C地点の右からの左カーブは、全開のままでも曲がれるが、右でふくらんで速度が落ちる。ブロックも兼ねて軽く減速してインをキープできるようにしよう。

二つテクニカルな右コーナーが続くE地点。二つ目の右のインにアザーカーがいるので、インを攻めすぎて接触しないようにしよう。

ロータリー使いのマサキがライバルで登場。回頭性の良いFRが相手なので、コーナーでミスをするとすぐに追いつかれるので注意。

スタート後、アザーカーに注意しA地点へ。千鳥ヶ淵トンネルに入るところで仕掛けて前へ。霞ヶ関付近の右から左への切り返しでラインを外すと抜かれる。早めに切り返そう。

ブラインドで見えないC地点の左でインを突くのが遅れると抜かれる。手前のゆるい左であまりインを突かずにラインを外に移すこと。もし抜かれていたら芝公園クランクでインを突いて差を詰め、D地点前の直線で抜こう。

D地点の浜崎橋JCTのきつい左コーナーは、先が見えない上りの部分から切り込んで、全開走行のままクルマを横にしてインをキープ。これで外側に接触することなく抜けて、前をキープして差を付けつつ、最後の左から右への切り返しを、楽に切り返せるようにしていこう。

霞ヶ関の右、右、左のB地点。イン側の合流ラインに入り込みすぎると後半でラインをふくらませることになるので、切り込みを焦らないこと！

C地点の左で抜かれても芝公園クランクで抜き返せるが、逆にここで抜かれる可能性も！　インを空けないようにして抜かれないようにしよう。

浜崎橋JCTのD地点のきつい左は、接触すると最後の左から右の切り返しで抜かれる危険性大！　思い切って早めに切り込もう！

前半で抜かれても追い付くのでさほど心配はないが、福住ランプの右から左で前に出ておこう。A地点の右から左でミスると差が縮まるので注意。

辰巳JCTのB地点の右はきつくないが、無理にインを突くとステアリング抵抗で減速してしまって差が縮まる！　早めにハンドルを戻して加速できるようにしていくこと。

相手が相手だけに、湾岸エリアでは最後まで気が抜けない。バックミラーでしっかり黒木の位置を把握して、完全にブロックして抜かれないように！

高速エリアが得意な黒木のR33GT-Rとバトル！

これまでのバトルでは、後半に湾岸線がある場合苦しいバトルになったが、こちらも着実にパワーアップを計ってきているので、スマートに勝ちたいところだ。

スタート後、前半の抜きどころは木場付近のA地点。遮音壁で先が見えない中、右から左へ切り返していくのだが、最初の右への切り込みが遅れると、ラインがふくらんでインを空けてしまい、抜かれてしまう。ここは、エスケープゾーンがあってコース幅が広くなる部分を活用し、早めに切り込んでインをキープしよう。

アザーカーに注意しつつ深川線を走り、辰巳JCTのB地点へ。ここの右カーブはキツくないので、丁寧にインを突き、差を詰められないようにしよう。

湾岸線に出たら、ひたすら直線的に走ること。注意するのは、C地点のように少し左へ曲がる部分。ここでインを突くと、看板とアザーカーに挟まれて逃げ場が無くなるので、１車線外側を走るようにすること。また、ハンドリング重視系だとあおられる可能性がある。海底トンネルのD地点では、前からのアザーカーに注意しながら、後方からの追い上げをドライバーズ視点に切り替えて、黒木の位置を確実に把握しながら走るようにしておこう。

アザーカーを避けて黒木を見失ったら、即座に反対側にブロックすること！

強烈なパワーを4輪に伝えるR33GT-R。湾岸エリアではかなり怖い存在だ！

B地点のきつい左は、コース幅を有効に使えるかどうか。それができればアクセル全開のまま抜けることが可能。コツは、思い切って切り込むこと！

コース上で一番速度が落ちるのがここなので、無理をするとすぐにラインがふくらんで外側で接触、思い切りタイムロスをする。ここは確実に！

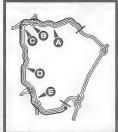
後半の展開を少しでも楽にするには、D地点の右から左への切り返しでミスをしない&抜かれないこと！　ここで抜かれると、今後ミスが許されなくなるぞ。

再びレイナとのバトル！　今度のレイナは、山本チューンの白いR32GT-R！　R33、R34と比べるとひと回り小さいその車体はC1でも高い戦闘力を持つ！　スタート後、木場、福住と切り返すコーナーが連続。早めに切り返しつつ、直線的に走ることで前に出よう。

序盤で難しい部分は、まず箱崎JCTのB地点。キツい左カーブは向島への分岐ラインを利用して、外側から切り込んでふくらむ量を抑え込むようにすること。そして、江戸橋JCTのC地点。ここのきつい左は、思い切って減速し、コーナー出口で極力ふくらむのを抑え込んで、レイナが抜きにくるところをブロックしよう。

C地点で抜かれても、D地点までに抜き返せるので、慌てずに接触に注意して走るようにしよう。

汐留ランプ手前のD地点の右から左への切り返しは、しっかりインを突いてくるレイナをブロックするために、奥の左を少し減速してでもインをキープするようにしよう。もしふくらんだとしても、接触だけは避けるようにすること。

汐留付近の左から右を接触無く抜け、浜崎橋JCTを左に、そして芝浦JCTのE地点の左から右へ。この切り返しは、遅れると右の壁に接触するので十分に注意。ここでミスると最後の左の抜け方次第で負ける危険性もあるので、十分に注意して切り返し、レインボーブリッジ上で楽ができるように！

白いGT-Rになってレイナが帰って来た！　今度のレイナはマジで速い！　ミスを連発すると一気に抜かれるぞ。

前半は本気のブラックバードと2度目のバトル！

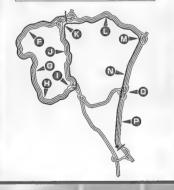
軽量化を図ったブラックバードがライバル！　スタートするとあっという間に消える！　これを追い、長い右のインを走り有明JCTのA地点へ。このキツい左を全開走行のまま進入し、差を詰める。湾岸線に出たらすぐに抜き、辰巳JCTのB地点のきつい左へ。全開でインを突いて差をキープ。C付近のコーナーが連続する部分では、アザーカーに注意してインから抜け、前をキープしてD地点に来るようにすること。

問題はここから！　きつい左のあとに右、そして江戸橋JCTのE地点のゆるい左、さらに左と流れる。ラインがふくらむと簡単に詰められるので、早めにインを突いて前半を終えよう！

前半バトルエリア

台場線から湾岸線に合流する手前のA地点の左。早めに切り込めれば早めにブラックバードに追いつくことも可能なので、ここで差を詰めて、このあとのバトルの展開を有利にしていこう。

高速ステージの湾岸線は右寄りを走り、ゆるい右のインを突き、斜め左へ直進して辰巳JCTのB地点の左への分岐へ。コース幅に注意して全開でここを抜けていくこと。

箱崎JCT付近からは接触が許されない！　とくに最後の江戸橋JCT。このE地点の連続の左でのミスは追いつかれる原因になるので、早めに切り込んで前半を終えられるように！

後半バトルエリア

後半はアキオが駆る最強・最速の悪魔のZとのバトルだ!!

後半は「悪魔のZ」「ブラックバード」の二人とバトル！　ここはバトルエリアが長い。確実に勝つために中盤までは混戦状態で走り、湾岸線合流前に抜き、逃げ切り勝負に出よう！

前半のC1部分では、バトルは抜きつ抜かれつで進むので、それに遅れずに付いていくようにする。離される危険があるのはF、G、I、J地点の4カ所。接触には十分に注意すること。

中盤は、きつい右のあるK地点、連続コーナーのL地点で早めにインを突いて差を詰め、M地点までに前に出るように！

M地点でミスがなければ差を付けることが可能！　差を維持したまま湾岸線を疾走し逃げ切ろう。もし差が無い場合はバックミラー越しにブロックし、押え込んでゴールへ！

浜崎橋JCTのI付近は、タイトなコーナーが多い。ミスは差を付けられる原因になるので要注意！

江戸橋JCTのK地点のきつい右は、ライバルも遅い！　無理せずに抜けることを心掛ければ、差を詰めることは十分に可能だ。

湾岸線に出て混戦状態で二台をブロックするのは至難の技！　LからM地点でブロックして前を守り、M地点の右で差を付け、それを維持して湾岸線では逃げ切ろう。怖いのはO付近のゆるい右。インに寄ると逃げ場が無くなるので注意！　P付近では、アザーカーへの接触に注意してゴールを目指そう。

木場ランプ付近のL地点の連続コーナーは、切り返しが難しい。タイミングを外すとすぐに抜かれるので注意！

新人レスラー諸君、大噴火の時は来た!!

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!™

レッスルアリーナ バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用筐体＋トレーディングカード
■発 売 日：2004年5月発売（稼働中）
■使用基板：——

※記事内容は9月16日時点での最新バージョンを元にしたものです。
※記事中では得意技以外の技を通常技と表記しています。

最近デビューした新人諸氏はもちろん、旧Ver.からのベテランも確認しておきたい重要な基礎知識をお届け。選手によっては得意技を使わないラッシュも重要だって知ってた？

Text：漁ん

IMPRESSION
勝敗、観客興奮度、選手育成など、考える要素の多い本作だが、1試合当たりの手軽さも大きな魅力。プロレスに詳しくなくても遊べるので、ぜひプレイしてみてほしい。逆に本作からプロレスに興味を持った人も居るみたいだし。

スタイル別攻略 若手必修の重要知識 興行重視スタイル

ちまたのプレイ料金が安くなってきたためか、ここにきて新人デビューが増えている『バトクラ』マット界。どうすれば盛り上がるのか、どうやれば勝てるのかを手探りしている彼らのために、ベテランたちが調べ上げてきた、観客の傾向と対策を伝授しよう。

観客を盛り上げるセオリー

左の一覧を見れば分かるように、観客を盛り上げるためにはどの技をどのタイミングで使うかが重要になる。それを考える上で知っておきたいのが、「技の格付け」である。

本作の技を観客興奮度の観点から見ると、「得意技」、「得意系統の技」、「普通の技」などの格差が設定されており、これらの分類は観客興奮度の上下に強く影響を及ぼす。

得意技以外の技でも、習得度を上げればそれなりに盛り上がるようになる。しかし、得意技を決めた直後にそれらの技を決めても見劣りするだけ。基本的に観客興奮度が低下してしまうので注意したい。

得意技を決めた後は、通常技で盛り上がることはまず無い。ただ得意技を出せば良いというものでもないのだ。

作法プレイとまでは行かなくても、そろそろ観客興奮度を念頭に置いたプレイを心掛けたい。新人から抜け出せ！

観客興奮度を左右する要素

●出す技：ヒット時の盛り上がりがいいのは、「得意技」と設定されている技。主にその選手が実際の試合で得意としている技だ。また、得意技でも通常技でも、習得度が高い方が盛り上がりやすい。

●技のつなぎ：観客が好む技のつなぎは、「受けからの反撃」、「小技→大技」、「通常技→得意技」、「得意技→得意技」である。コストの低い技から高い技につなぐことを基本として、後は得意技→通常技という連係を減らすようにすると良いだろう。

●ラッシュの攻防：ラッシュ中の観客興奮度上昇条件は、普段の技のつなぎとほぼ同じ。ただし、ラッシュによって所持コストをすべて使い切ると、観客興奮度にボーナスが入る。また、ラッシュカットに成功したときもかなり盛り上がるぞ。

●フィニッシュの攻防：フィニッシュを返したとき、フィニッシュを決めたときは当然、盛り上がる。

ラッシュをつなぐ際の注意点

ラッシュで観客興奮度を稼ぐときは、「コスト0発動でコストを満タンにしてコスト3→コスト5→コスト7」のように、コストを使い切る連係を使うのが定石。とはいえ、各選手の得意技は限られている。得意技だけでラッシュを構成できる選手は多くないのだ。やむを得ず通常技をラッシュに交ぜると、左のような問題が発生する場合が……。

金丸義信の場合

改良前

得意技中心のラッシュだが……

左は、得意技のムーンサルトプレスとディープインパクトに通常技を交ぜた、15コストをフルに使うラッシュの例。

しかし、こういった得意技→通常技の連係を含むラッシュは、通常技を決めた時点で興奮度が少し下がってしまう。

ダイビングボディアタックも苦手ではないが、得意技から連係すると少し見劣りしてしまうようだ。いかに得意技が二つ組み込まれていても、ラッシュ中に観客興奮度が下がってしまうのはいただけない。

改良後

ラッシュ序盤を通常技に！

そんなときは、ダイビングボディアタックの前に出しているムーンサルトプレスを通常技に変えればいい。ムーンサルトプレスほど盛り上がらないが、上がり続ける分、最終的な上昇値は改良前より高くなる。

得意技が乏しい場合

得意技が少ない選手や、得意技が低コストに集中している選手の場合は、思い切って通常技だけでラッシュを構成するのもアリ。悲しいが、得意技はラッシュ以外で使おう。

通常技 KAWAZUGAKE OTOSHI 上昇

密かに使用人口が多い（気がする）ラッシャー木村の場合。ラリアットなどの得意技を組み込むと、その後の通常技で観客興奮度が低下……。通常技だけのラッシュなら盛り上がり続けるぞ。習得度を上げよう。

●賞金プロ近況：パラメータの低い技の習得効率がこれほど良いとは!?　得意技を使って勝ちたい気持ちと、効率の良い技で固めた本気スタイルで勝ちたい気持ちの板ばさみで、次の周回を始められずにいます。もう1周、勝利重視団体で微妙な選手を試してみたいなぁ。ちなみに、次に使ってみたいのは葛西とか藤波とか。う～ん、やっぱり得意技で闘わせるかな。

スタイル別攻略

ヤングバトクライオンから抜け出せ！ 勝利重視スタイル

まだまだ少数派ながら、少しずつプレイヤー人口が増えてきている勝利重視スタイル。今回は、全国の猛者たちがどんなファイトスタイルで闘っているのかを紹介する。こんな野獣（ビースト）のようなヤツらと本気で闘ってみたい、という人は今すぐ勝利重視に参戦だ!!

勝利重視でも、いくつかのセオリーが確立されてきた。興行重視ばかりの人も、一度はトライしてみてほしい。

ちまたで流行のファイトスタイル

●一撃必殺タイプ

序盤はコストをため、LV1技を連発してコスト0LV1技を連発してコストをため、ラッシュを活用しつつ鍛え抜いたLV3技を2発直撃させて倒すという、一撃必殺の闘い方。LV2技を多少くらっても耐えられる、タフな選手がよく使う戦法だ。高コストの技をWラッシュで無理やり通してくるので、このタイプが相手だと受けを強いられがち。

高コストの投げ技を使いこなせる、パワー型の選手に適している。やられるとかなりキツい。

相手のLV2技をくらおうが、とにかくコストをためる。大技を2発決めればこちらの勝ちだ。

●LV2技連発タイプ

コスト4～5のLV2技を相手のLV1技に合わせ、ダメージを積み重ねていく闘い方。得意技がLV2までしか無い選手がこれを使うことが多い。

勝利重視の初心者もこのタイプが多いが、コストがたまり次第LV2技を出していては読まれやすいことに注意。タイミングに変化をつけよう。

初心者に多いのが、LV1技1～2発→LV2技と繰り返すパターン。相手の裏をかく連係を絡めないとキツいぞ。

●ジャンケン王タイプ

コストをできるだけ絶やさず三すくみでの勝利を狙う、読み合い重視の闘い方。方針が定まらないため不安定だが、逆にこのタイプへの対処も難しい。読みが当たってLV3技が直撃すればこちらのものだ。

ちなみに、手の内を知った仲間同士の対戦では、このスタイルが突然発生しやすい。

得意技より習得効率を重視!?

各選手の得意技でなくとも、強力な技を当てれば観客が盛り上がる勝利重視スタイル。いかに強力な技を当てて勝つかに主眼が置かれているこのスタイルに限っては、得意技よりもさらに優秀と思われる技がいくつか存在する。

それは「カード記載のパラメーターが低く、威力の高い技」だ。左に挙げた技はその一部だが、どれも習得度が上がりやすく、コストに対して十分なダメージを持っている。

高コストの打撃技が少ないため、スピード系選手の生命線になっているケンカキック。激しく覚えやすいLV3技だ。

コストに見合った威力がありパラメーターが激低いガチ技、アッパー掌底。ギロチンホイップのパラメーターの低さにも驚きだ。

EVEREST GERMAN SUPLEX 89

全技中最高の威力にして、最も習得しやすいコスト8技。使いたい……。

勝利重視スタイルの現場をのぞいてみよう!! バトクラ嬶心地

勝利重視スタイルでは、実際にはどんな試合が行なわれているのか？　アルカデバトクラ部が店舗対戦で和やかにその光景を再現！　……あれ？　二人共目がマジ!?

JKPW 小橋 建太 VS. 貴金プロレス 藤原 喜明

試合時に行なわれた攻防のすべて

残C	小橋 建太の行動	時間	藤原 喜明の行動	残C
5	袈裟斬りチョップ（LV1C0・112%）	1分	腕ひねり（LV1C0・137%）	5
7	袈裟斬りチョップ（LV1C0）	2分	三角絞め（LV2C4）	7
9	袈裟斬りチョップ（LV1C0・112%）	3分	キーロック（LV1C4・254%）	5
11	袈裟斬りチョップ（LV1C0）	4分	受け	3
13	バックフリップ（LV1C4）	5分	受け	3
11	袈裟斬りチョップ（LV1C0）	6分	受け	3
13	受け	7分	腕ひねり（LV1C0）	3
13	バーニングハンマー（LV3C7・W）	8分	腕ひねり（LV1C0）	5
12	受け	9分	ナガタロックⅡ（LV2C6・W）	7
13	受け	10分	三角絞め（LV2C4）	7
15	バックフリップ（LV1C4）	11分	猛牛足卍（LV3C6）	6
13	高角度パワーボム（LV3C6・B・F）→カウント2	12分	受け	5
7	バーニングハンマー（LV3C7）	13分	脇固め（LV1C3）	8
5	バックフリップ（LV1C4・B・F）→カウント2	14分	受け	9
1	袈裟斬りチョップ（LV1C0）	15分	ナガタロックⅡ（LV2C6）	9
3	袈裟斬りチョップ（LV1C0・W）	16分	ナガタロックⅡ（LV2C6・F）	7
9	バックフリップ（LV1C4・F）	17分	ナガタロックⅡ（LV2C6・W）	6
10	高角度パワーボム（LV3C6・F・103%）	18分	猛牛足卍（LV3C6・B・F・105%）→ギブアップ	6

※■がヒットした技、C=コスト、F=フィニッシュ、B=ブースト、W=ダブルスラッシュ、%=サクセスレート

プロレスはお互いの信頼があって初めて成り立つもの……ってか。

総評

12分前、自らの選手を信じて受けを選んだ漁ん。14分前、対戦相手のセオリーを信じてブーストを使ったJK。試合のカギはこの2ターンだろう。最後はスラッシュミスという形で相手の裏をかいた漁んの勝利。……実に身内対戦らしい結末というか。

●JKPW近況：5周目は中嶋くん、アダモちゃん、キラ小橋を勝利重視で、彰俊、田上を興行重視でプレイ中。アダモちゃんは初発ボーナス＆体重補正に期待してコスト5技を三つ入れるも大失敗。中嶋くんより弱い!?　彰俊と田上は興奮度にこだわり過ぎず、使いたい技をたくさん使ってプレイ。楽しんでます。ツモの方は「79枚連続ノーマル」という事件が……。

今月は“WCCF FAQ”と
“全国決勝大会直前企画”の2本立て!!

君の認識は合っているか!?
WCCF FAQ

そろそろVer.2.0のやり込み具合も、相当なレベルに達していることだろう。今月は、誤解されていそうな初歩的な事柄や、よく疑問に思われていることを、アルカディアの調査を元にQ&A形式で解説。熟練者は自身の認識の再確認の場として、初心者は基礎的な知識として役立てていただきたい。そして全国決勝大会直前企画も掲載！　君も決勝会場で、全国制覇の瞬間を見届けよう！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2004年6月中旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

Q01

よく「経験値がたまりにくい」とされる選手でも、監督によってはしっかりとたまっていることがあるけど、経験値が上がる要素にはどんなものがあるの？ 自分のチームでは全然たまらないんだけど……。

A

レコバやオルテガ、それにリバウドなど、とりわけ個人技に秀でた選手はチーム経験値がたまりにくいという声が多い。確かにその傾向は強いようだ。経験値がたまる要因としては、以下の要素が挙げられる。

①試合にフル出場させる。
②連携面で相性の良い選手と同時に起用する。
③得意なポジションで起用する。
④得意な戦術が頻繁に採用されている。
⑤キャプテンに任命する。

特に大きいのが①で、試合にフル出場させるのが経験値をためる一番の方法のようだ。オフェンシブなテクニシャンに多く見受けられる「経験値がたまりにくい傾向」だが、経験値が少ない状態では実力を発揮しづらいため、途中からサブに回していないだろうか？　それゆえ、よけいにたまりにくく感じられるはずだ。

ちなみに「控えメンバーの一番上に置いておくと、通常より多くの経験値がたまる」という事実は、今作では無い。

レコバ、オルテガといった経験値がたまりにくい選手を活躍させたければ、試合にフル出場させるのが最良の方法になる。

Q02

どうしても黄金連携にならないんだけど、どうしたらいいの？　白太線はいっぱいあるのに……。
そもそも、みんな連携をすごく気にしているようだけど、連携の良さはチームの強さに影響するの？

A

まずは連携強化について。効果的なのは――
①フレンドリーマッチを良い内容で勝つ。
②選手二人を呼び出し、選択を成功させる。
③紅白戦をする。

この三つ。黄金連携にするには、連携を白太線まで強化し、②で「次のフレンドリーマッチで覚醒するかもしれませんよ」のメッセージが出てから、①を実現させる。その両選手がフレンドリーマッチで活躍できれば、試合後に「我がクラブにとって忘れられない日になりました」の成功メッセージが出て、黄金連携になるはずだ。

そして連携がチームの強さ、試合の展開に影響しているかというと、「影響している」といえるだろう。

同じ監督レベルで同じ選手構成なら、連携が良いチームの方が断然ボールの回り具合が良くなるからだ（この問題は今後、誌面で検証してみたい）。特になかなか連携がつながらないALEやLEをチームの主軸にした場合、相性の良い選手と同時起用して連携を強化した方が、彼らの強さを実感できるはずだ。

個々の力でも十分に強力なALEやLE。しかし、相性の良い選手を配して連携を十分に強化した方が、能力を発揮できるはずだ。

WCCF事典
経験値のたまりにくい選手には、どうにも魅力的な選手が多い。ドリブル突破のような個人技に秀でた選手が多いためだと思われるが、目先の勝利にこだわるあまり、数試合で結果が出せなかったからサブに格下げ、という流れが最も良くないようだ。彼らをチームの中心に据えたいのなら、経験値がたまるまでの間、愛情を持って長い目で見守るのがいいだろう。

DATA

WCCF CUP WINNER'S CUP
The 3rd -JAPAN CHAMPIONSHIP-

店舗予選突破チームの監督が選ぶ「キーマン」選手

決勝大会まで残すところわずか。現時点では店舗予選突破チームが出そろったところだ(9月いっぱいで、エリア予選で決勝大会参加者が決定している)。
今月は、店舗予選を通過した177名の監督にご協力いただいたアンケートから、「あなたのチームのキーマンは？」という項目に注目。結果を残した監督の考える「チームの中心」を探ると、思いの外、さまざまなことが見えてくるのが興味深い。これを読んで、チーム作りの一助にしていただければ幸いである。

○ チームのキーマンが配置されるポジション

過半数の監督がチームの点取り屋、FWの選手をキーマンに挙げている。以下、ポジションを下げるにつれ、選出率は下がっていく。
やはり点を取ってこその勝利、という考えの裏付けなのだろう。

○ ポジション別ランキング

FW

順位	選手	カード	率
1位	カジラギ	(ALE・LAZ)	11.8%
2位	トッティ	(ROM)	10.6%
3位	ウェア	(ALE・MIL)	9.4%
4位	ヴィエリ	(INT)	8.2%
5位	ラヴァネッリ	(LE・JUV)	7.1%
	ロナウド	(01-02・INT)	
7位	アンリ	(LE・JUV)	5.9%
	ボクシッチ	(LE・JUV)	
9位	ヴィアッリ	(ALE・JUV)	2.4%
	マンチーニ	(ALE・SAM)	
	クリンスマン	(ALE・INT)	
	クライフェルト	(LE・MIL)	

MF

順位	選手	カード	率
1位	ネドヴェド	(JUV)	40.0%
2位	ジダン	(LE・JUV)	11.1%
3位	ダヴィッツ	(JUV)	6.7%
4位	ガットゥーゾ	(MIL)	4.4%
〃	ルシアーノ	(CHI)	

DF

順位	選手	カード	率
1位	ベルゴミ	(ALE・INT)	14.3%
〃	トゥドール	(JUV)	
3位	バレージ	(ALE・MIL)	9.5%

○ トータルランキング

順位	選手	カード	ポジション	率
1位	ネドヴェド	(JUV)	MF	11.3%
2位	カジラギ	(ALE)	FW	6.3%
3位	トッティ	(ROM)	FW	5.6%
4位	ウェア	(ALE・MIL)	FW	5.0%
5位	ヴィエリ	(INT)	FW	4.4%
6位	ラヴァネッリ	(LE・JUV)	FW	3.8%
	ロナウド	(01-02・INT)	FW	
8位	アンリ	(LE・JUV)	FW	3.1%
	ボクシッチ	(LE・JUV)	FW	
	ジダン	(LE・JUV)	MF	
11位	ブッフォン	(JUV)	GK	2.5%
12位	ダヴィッツ	(JUV)	MF	1.9%
	ベルゴミ	(ALE)	DF	
	トゥドール	(JUV)	DF	

ネドヴェドを活かした者が勝つのか!?

ポジションとしては圧倒的にFWの選手を挙げた監督が多い一方で、最も多くの監督が信頼を寄せたのは、MFのネドヴェド。FW起用する監督も多いが、サイドで抜群のキープ力を発揮できる選手であり、ボール奪取もミドルシュートも強力という特長から、中盤での起用が大半であろう。使用率においても最多になることが予想される。パラメーター的に最も優れているMVPカードを使用している監督がどれぐらいの数になるのか、気になるところだ。
抜群の決定力を誇るALEのカジラギ、サイドでもトップ下でも前線でも活躍が見込めるトッティが3位に続く。ちまたで猛威を振るっているウェアは4位に落ち着いた。全国レベルでウェアがどのように使われているのかは、今大会の興味の一つになるだろう。

WCCF事典 本来なら「予選通過者の選手の使用率」を調査したかったところだが、店舗予選突破後にチームを変更できることから、今回はキーマンに絞って取り上げてみた。集計してみると、うなずけるものあり、意外なものもありで、非常に面白いデータになったと思うがいかがだろうか？ 次号では全国決勝大会の上位チームを取り上げる予定なので、どうぞお楽しみに！

第3回全国決勝大会

現行Ver.最強の栄冠はどのチームに!?

WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd
Japan Championship

10.10(SUN)
最強チームが決まる!!

参加全5,500チームの頂点に立つのは？

苛烈な予選を勝ち抜き、全国の頂点に立つチームがついに決まる！ 結果を見届けるのはもちろんだが、全国トップレベルの猛者たちがどんな選手・どんなフォーメーションを使っているのかを知るのも価値がある！ 余談だが、優勝商品も超豪華!! 決勝大会をぜひその目で見届けよう！

ベガルタシンキチも参戦！

決勝大会には前回覇者、クライフェルトの評価を一気に押し上げたベガルタシンキチが参加！ 今Ver.でもやり込みが噂されているだけに、2大会連続で魅せてくれるか!?

第三回 全国決勝大会場

会場：株式会社セガ本社1号館

ACCESS

住所：東京都大田区羽田1-2-12
アクセス：京浜急行線 大鳥居駅より徒歩5分
※「大鳥居」駅へはJR品川駅や横浜駅で京浜急行線に乗り換え、京急蒲田駅で「羽田空港」行きに乗り換えればOK(直通もあり)。

もちろんトレーディングツアーも開催！

全国決勝大会の会場では、ファミ通&アルカディア合同企画の「WCCFトレーディングツアー」も実施！ 当日は大会観戦だけでなく、トレードイベントでも盛り上がれ!!

マチン(以下マ)：ねえ吟ちゃん！ 次のトレード会は、全国決勝大会の会場だって!!
マクナマ吟(以下吟)：うん、聞いた聞いた。もはや毎回恒例って感じだからね。
マ：今回も何かビックな催しものが？
吟：うん、もちろんあるでしょ。あと、いつもやっている「オークション」、「クイズ」、「ボーリング」のほかに、今回からは新しいトレード方法も用意してるよ。
マ：まさかあのトレード方法をやるっての!? それはヤバイよ、危険過ぎるよ(震)。
吟：はぁ～？ 別に危険じゃねえよ。だって、ただのリフティングだもん。
マ：何だよそっちかよ。ふぅ、安心した。
吟：そっちって、どっちだよ！ まあ、とにかくリフティングをやってもらって、ノルマをクリアしたらトレード権獲得……みたいのをやろうと思うわけよ。
マ：おおっ！ それすごくいい!! 「ボールは友達、怖くない」ってことでしょ？
吟：そ、そうだね……(汗)。というわけで、当日はぜひトレード用の選手カードを持って来場してもらいたいなと。
マ：それから、右下のチケットを持参してくれた人には、何かいいことがあるよ！ みんな忘れずに持って来てね!!
吟：待ってま～す！

ARCADIA11月号
WCCF
CUP WINNER'S
CUP
トレーディングツアー
チケット

トレーディングツアー補足：上で告知しているトレーディングツアーでは、イベント時間の関係上、個人トレードは行なわないのであらかじめご了承いただきたい。
決勝大会開催時間について：詳細はWCCFオフィシャルサイトにて発表するので、そちらを参照してほしい。 → http://www.wccf.jp/

龍の宝「ドラゴントレジャー」を求めて 商人ブロワーズの旅は続く

©SEGA,2004

パルミラ兵に捕らえられてしまったブロワーズだが、おとなしくしているワケがない。脱獄から始まる六章以降、十章までを大冒険！

ドラゴントレジャーII
■メーカー：セガ（セガワウディヴィジョン・メカトロ研究開発部）
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2004年7月（稼動中）
■使用基板：NAOMI
Text：閃屋

カーライルの口から、ブロワーズの生い立ちに関する衝撃の事実が発覚！ また、ブロワーズの父親が登場するなど、本章は見どころが満載。

データの方は前回と同様、一人でメダルをケチってプレイした結果を、参考データとして掲載している。

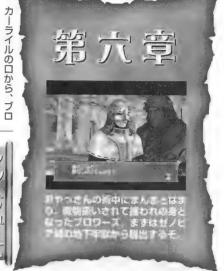
この章は、エンジェルチャレンジに4回も突入しておきながら、大きな当たりを引くことができず、メダルがちょっと減少してしまった……。

マッハシューズを入手

本章のダンジョン2で、アイテム「マッハシューズ」が手に入る場所がある。これを手に入れるには条件があり、ステージ1冒頭で脱出方法を選択するときに、「穴を掘る」を選択すること。すると穴を掘った先で古い手紙が手に入り、そこに「マッハシューズ」の隠し場所が記されているというわけだ。

もし逆のルートに進んでも、ハンティングモードの「挑戦者の洞窟」で条件を満たせば入手できるのでひと安心だ。まぁ、せっかくだから、ここで入手しておこう。

最初の選択肢で、「穴を掘る」を選択する。ちなみに「マッハシューズ」は売ることもできる。ぜひ手に入れたい！

穴から落ちると、ありかが書かれた手紙を入手する。これで、次の章で「マッハシューズ」が手に入るのだ。

第六章データ	
クリアまでの所要時間	約34分
クリアまでのメダルの増減	約350枚→約300枚
ダンジョン数	4
分岐箇所	0
クリスタルルーレットの回数	14×4（56回）
ランダム戦闘回数	9回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	4回
JPチャレンジの回数	JP×2

モンスター攻略

ラージデビル

グレムリン系の亜種で、動きはグレムリンと同じ。普通に移動するほか、ワープも行なう。止まって斬りかかって攻撃してくるときが狙いどき。

ラージイーター

普通のイーターより身体が大きいため、ターゲットは二つある。歩き回りながら、時折り気まぐれに攻撃する。移動スピードは遅めなので、落ち着いて倒そう。

ハーフオーク

オークの上位クラス。オークと同じく動きは鈍いが、攻撃力は高い。長引くと危険な敵だ。耐久力も高いので、メダルを連射してコンボダメージを狙おう。

マーブルジェム・グリーンジェム・アシッドジェム

通常のターゲットにメダルを当ててしまうと、ときどき分裂して仲間が増えてしまうことがある。強いわけではないが煩わしい敵なので確実に弱点を狙おう。

ATTENTION!!

ブラッドナイト

しばらくは攻撃せずに、歩き回りながら様子をうかがっているけど、一旦攻撃が始まったら連続で何度も斬り付けてくるのが厄介ね。でも、受けるダメージはそれほど高くないから、敵が攻撃し始めても落ち着いて狙い続ければ倒せるわよ。

ダンジョン3に入る際に、イベント戦闘でブラッドナイトが現れる。止まったところを狙って攻撃しよう。

ブロワーズは、商人のくせにとにかく強い。だからここまでシナリオモードを進める中でも、力不足を感じることはあまり無かったのではないだろうか。でも、もしHPや攻撃力が足りないと感じるなら、キャラクターを育てるためにハンティングモードで遊ぶという手があるぞ。経験値とメダルを集めながら、シナリオモードとは違う緊張感を楽しんでみよう。

カーライルとの旅路

魔物にブツを盗られたことで怒り心頭、鉄砲玉のように飛び出して行ったブロワーズと、それを追いかけるカーライルの珍道中となる。

データは、ダンジョン4のエンジェルチャレンジで運良くゴールドイーターチャンスに突入できたのがおいしかった。そしてJPスロットから、DTチャンスに突入。3連チャンで600枚が当たった。これでメダル量が回復！

第七章データ	
クリアまでの所要時間	約37分
クリアまでのメダルの増減	約300枚→約500枚
ダンジョン数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4(56回)
ランダム戦闘回数	8回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	4回
JPチャレンジの回数	JP×2

パルミラで不穏な動きが？

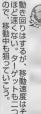
開幕から、パルミラでボウクレア大臣が魔物を城内に引き入れているとの報告を受けたカーライルと別れ、ここからはセシルと行動を共にすることになる。

本章は2ステージ構成だが、エンジェルチャレンジからのDTチャンス2連チャンで300枚をゲットしたり、前章から続く高確率状態でゴールドイーターチャンスが発生したので割とおいしかった。

第八章データ	
クリアまでの所要時間	約22分
クリアまでのメダルの増減	約500枚→約900枚
ステージ数	2
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×2(28回)
ランダム戦闘回数	6回
イベント戦闘回数	0回
エンジェルチャレンジ	2回
JPチャレンジの回数	JP×1

ATTENTION!!

ファイアビースト

せわしなく移動し続けては、時折止まって攻撃してくるぞ。止まるとターゲットが弱点に変わるので、止まったのを確認したらメダルを連射するのがいいだろう。

動き回りはするが、移動速度はそれほど速くない。ターゲットも一つなので、移動中も狙っていこう。

スイーティー

攻撃力が低く、メダルも当てやすい。もたもた移動している間にメダルを当てよう。戦闘時に此奴が出現したら、ゴールドイーターチャンス確定の合図だ。

スイーター

フェアリーチャンスでは倒してはいけないが、それ以外の戦闘で出現した場合は、ゴールドイーターチャンス確定の合図。ありがたく倒させてもらおう。

LUCKY!!

シルバーミミック

トレジャーミミック

エンジェルチャレンジでミミック招待状を手に入れれば、出会った敵がすべてミミックになるよ。これでシルバーミミックや、トレジャーミミックと遭遇するチャンスが上がるんだ。普通のミミックよりも動きがのろくてラク～に倒せて、メダルも多くもらえるから、かなり得した感じだね。

八章、九章は2ステージ構成のため、所要時間も短め。ちょっとした息抜き感覚でプレイできる。JPスロットは1回しか回せないが、それでも増えるときは増えるということが実際のプレイで分かった。しかしこの先、一章が6ステージ、8ステージ構成といった長丁場の章も出てくるぞ。気を引き締めていこう！

ドラゴントレジャーを求めて

ドラゴントレジャーを求めて、洞窟の奥を目指す。ここで遭遇する変なオークは、後々の伏線になっている。

さて、今回も2ダンジョン（構成）だがプレイの仕方が荒かったのか、所用時間は短いけれど、メダルを随分減らしてしまった……。エンジェルチャレンジも、ダンジョンが二つだと、途中終了ばかり。JPチャレンジ回数も1回しか無いのが残念なところ。

第九章データ	
クリアまでの所要時間	約16分
クリアまでのメダルの増減	約900枚→約750枚
ダンジョン数	2
分岐箇所	0
クリスタルルーレットの回数	14×2（28回）
ランダム戦闘回数	4回
イベント戦闘回数	0回
エンジェルチャレンジ	4回
JPチャレンジの回数	JP×1

ガマッツナの森から聖域へ

一路南のほこらを目指す。ステージ3の直前に占い仙人が居て、モンスターをけしかけてくる。今回はリビングアーマー2体だったので、簡単に倒せた。さて、本章ではブロワーズショップが4回も発生して大繁盛……と思いきや、ことごとく商談失敗。スイーター人形を所望する仙人に値をつり上げ過ぎたり、売りたくない物を売ってくれと言ってくる客にはお断りするしかなかったり……商人の世界はなかなかうまくいかないものである。でも最後はDTチャンス4連チャンで800枚ゲットできてほくほく。

モンスター仙人が出してくるモンスターは、ザコ敵ばかりとは限らない。油断するな！

第六章データ	
クリアまでの所要時間	約35分
クリアまでのメダルの増減	約750枚→約1250枚
ステージ数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4(56回)
ランダム戦闘回数	8回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	4回
JPチャレンジの回数	JP×2

ブロワーズショップでは高過ぎる値段設定は御法度。相手にもされないぞ。

祝!!ドラゴントレジャー入荷

ドラゴンを倒せば「ドラゴントレジャー」だけでなく、「エンジェルブレス」という銃も手に入る。

これは攻撃力こそ高くはないが、装備した者のHP上限を上げるという、うれしい効果を持っている銃なのだ。これを手に、次回は勇者の救出に向かうぞ。

ドラゴントレジャーを入手。このときのドラゴンとの掛け合いも笑えるので必見。

ドラゴンに勝てば、エンジェルブレスも手に入れることができてウハウハ。

ドラゴンを打ち倒した後、ブロワーズは勇者がオークの姿に変えられてしまったと知らされる。そう言えば前の章で奇妙なオークに付きまとわれたが、どうやらあれがそうらしい？ せっかくドラゴントレジャーを入荷しても、売り付ける相手が居ないとあっては意味が無い。次なるブロワーズの冒険は、哀れな勇者の救出から始まるので請うご期待！

ブロワーズ　オラッ！　知っている情報を全部吐け!!
おやっさん　そ、そんなに乱暴しないで！　教えるから!!
ブロワーズ　最初から素直に吐きゃいいんだよ。
おやっさん　それじゃあみんな、「ＤＴⅡ㊙データ第二弾」いってみよう。
ブロワーズ　ちがーう！　俺だけに教えるんだよ!!

必殺技リスト　その②

ブロワーズ専用

必殺技名	習得Lv	技Lv	効果	強力度
流血換金	55	弱	一定時間、ダメージを受けて流れ出した血が、大量のメダルになって払い出される。	
衝撃停止	64	弱	一発殴ってダメージを与えたうえに、一定時間気絶させて動きを止めることができる。	★★★
金貨超乱舞	73	強	天から大量のメダルを降らして、敵に大ダメージを与える。しかも、落ちたメダルは入手することができる。	★★～★★★★★

カーライル専用

必殺技名	習得Lv.	技Lv	効果	強力度
五列真空斬り	58	強	メダル攻撃が、一定時間5マス攻撃になる	★★★★★
闘気大爆発	64	強	究極まで高めた闘気を爆発させて、敵全体に大ダメージを与える。	★★★★★
修羅の構え	72	強	武器の切れ味がアップして、一定時間メダル攻撃力が5倍になる。	★★★★★

セシル専用

必殺技名	習得Lv.	技Lv.	効果	強力度
チェンジミミック	61	強	敵を魔法でミミックに変身させる。	★★★★
エアロドライブ	65	弱	魔力を一点集中させた爆発で大ダメージ。周囲の敵にも、その爆風に巻き込みダメージを与える。	★★★★
ファイナルノヴァ	74	強	天と地の魔力を爆発させて、敵全体に究極のダメージを与える。	★★★★★

ランディ専用

必殺技名	習得Lv.	技Lv.	効果	強力度
すり	58	弱	敵に極めつけの一発おみまいして、メダルを奪い取る。	★★★
ランダム	65	強	三つのサイコロで出た目と倍率が、必殺の力となって敵に襲い掛かる。どの目が出るかは、運次第。	★～★★★★★
サイコロフィーバー	73	弱	一か八か、生死を賭けたサイコロ勝負！　自分か敵か、負けた方の命を奪う大技だが、イカサマを仕込むので、その勝率は5割を超える。	

武器リスト

ブロワーズ専用

名前	説明	特殊効果	入手条件	攻撃力	防御力	HP
護身銃	護身用のシンプルな銃。商人が好んで使用する。		（初期装備）	8	—	—
ノーブルガン	貴族が好んで使用する長めの銃。威力に優れ、狩りに使用される。	高く売れる。	商人第一章終了時に入手。	12	10	—
ツインショット	銃口を二つ備えた軽い小銃。使いやすく、威力も高い。		戦闘後の宝箱でランダムで入手。	15	—	—
ブラッドスネイク	恐ろしい雰囲気を持った銃。銃口に猛毒が塗られている。	ダメージがランダム	ハンティングモードでターゲットモンスターを2匹以上撃破して「店」に戻る。	20	—	−20
古代銃ペガサス	古代に作られたといわれる銃。不思議な物質で覆われている。		ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階に居るボスを倒すと入手。	18	—	
ワイルドショット	連射可能な最新式の銃。	SPゲージの上昇率がUPする。	ハンティングモードで戦闘終了後の宝箱からランダムで入手。	15	—	-
プラチナキング	豪華な装飾が施された美しい銃。一国の王ですら垂涎の一品。	高く売れる。	ハンティングモードで、「50連勝」以上して「店」に戻る。	12	10	20
モンスターキラー	モンスター退治に特化した銃。	モンスターの証を入手しやすくなる。	ターゲットモンスターを20匹以上撃破して「店」に戻る。	20	5	—
ビートウルフ	伝説の狩人が使用していた銃。その長い銃身は、敵を威圧する。		ハンティングモード中の戦闘終了後の宝箱からランダムで入手。	18	—	—
エンジェルブレス	天使の祝福を受けた幻の銃。	持つ者の生命力を増幅させる。	商人第十章終了時に入手。	15	—	100
デビルリヴァース	銃身に悪魔が宿るといわれる銃。	たまに即死させる。	ハンティングモード「呪われし墓」での戦闘終了後の宝箱からランダムで入手。	25	5	−30
ゴールドアームズ	腕に取り付ける、黄金に輝く銃。	攻防に優れた威力を発揮する。	ハンティングモード中の戦闘終了後の宝箱からランダムで入手。	23	20	—
モーニング砲	大型のシンプルな大砲。朝は特に攻撃力が高いらしい。	AM10：00～PM13．00までは攻撃力1.5倍。	ハンティングモード「暗黒の城」を制覇して「店」に戻る。	22	—	—
イレイザーガン	技術の粋を集めて創作された銃。いかなる敵をも貫く威力を誇る。		ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階以降、戦闘後の宝箱からランダムで入手。	32	10	—
ザ・ワールド	時の皇帝が秘密に作らせた銃。一つの国を滅ぼす破壊力という。		入手条件不明	?	?	?
ドラゴンレイザー	龍が生命を吹き込んだ銃。その威力は天地を揺るがす。	ドラゴンに対して攻撃力1.5倍。	入手条件不明	?	?	?
古代銃アテナ	古代の封印が解かれた伝説の銃。古の秘術がすべて放たれるという。		入手条件不明	?	?	?

カーライル専用

名前	説明	特殊効果	入手条件	攻撃力	防御力	HP
青銅の剣	扱いやすい青銅製の剣。初心者にちょうど良い。		（初期装備）	8	—	—
ブロードソード	一般的な両刃の剣。多くの戦士が使っている。		戦士シナリオ第二章の冒頭で入手。	10	—	—
レイピア	騎士が使う細身の剣。素早い攻撃が可能だ。		戦士シナリオ第四章の冒頭で入手。	12	5	—
壊れた魔剣	今はもう壊れてしまった魔剣。気まぐれにその力を発揮する。	ダメージがランダム。	ハンティングモードでターゲットモンスターを2匹以上撃破して「店」に戻る。	15		—
フランベルジュ	刀身が美しく波打った長剣。抜群の切れ味を誇る。		戦闘後の宝箱でランダムで入手。	15	—	10
ウィングブレード	羽のように軽い魔法の剣。風を切るような攻撃が可能。		戦士シナリオ第九章の冒頭	18	15	—
ナイトブレード	認められた騎士のみが持てる剣。騎士の証であり、誇りでもある。		戦士シナリオ第十一章の終了時に入手。	20	10	10
神剣ヨルムンド	精神を研ぎ澄ます、神の秘剣。	SPゲージの上昇率がUPする。	ハンティングモードで、「50連勝」以上して「店」に戻る。	22	—	—
マスターソード	達人のみが使えるという大剣。	攻撃はもちろん防御にも秀でる。	入手条件不明	?	?	?
聖剣オーディン	伝説の剣聖が封印したという剣。その一撃は、岩をも砕く。		戦闘後の宝箱でランダムで入手。	30	—	10
魔剣アスタロト	いにしえの魔王が作った魔剣。使い手を死に誘う呪いを持つ。		戦士シナリオ第十五章終了時に入手。	40		−50
飛竜剣ドラゴニア	飛竜の力が宿った、最強の剣。真の戦士のみが使いこなせる。	ドラゴンに対して攻撃力1.5倍になる。	入手条件不明	?	?	?
チキンソード	輝きを無くした、貧相な剣。威力は弱いが、何とか使える。		ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階にいるボスを倒すと入手。	5	5	—
カオスブレード	神と悪魔、両方が宿るという剣。	たまに即死させる。	ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階以降になると、戦闘後の宝箱からランダムで入手できる。	25	10	−30
封魔の大剣	モンスターを倒すための大剣。	モンスターの証を入手しやすくなる。	ハンティングモードでターゲットモンスターを20匹以上撃破して「店」に戻る。	20	5	-
ソードオブサン	太陽の光で輝きを増幅させる剣。朝は特に攻撃力が高いらしい。	AM10：00～PM13：00までは攻撃力1.5倍。	ハンティングモード「暗黒の城」を制覇して「店」に戻る。	20	—	10
ブレイブハート	伝説の勇者が闘いで使用した剣。所持者は世界を得るといわれる。		入手条件不明	?	?	?

セシル専用

名前	説明	特殊効果	入手条件	攻撃力	防御力	HP
樫の杖	樫の木を削って作った簡単な杖。手作りの品らしい。		（初期装備）	8	—	—
スタッフ	旅人が好んで使う、丈夫な杖。魔法使いにも使いやすい。		魔法使いシナリオ第二章の冒頭で入手。	10	5	—
ホワイトロッド	弱い魔法の力を持つ短杖。簡単な魔法にちょうど良い。		魔法使いシナリオ第三章の終了時に入手。	12	—	—
魔術師の杖	優れた魔法使いのために作られた、魔法使いの象徴ともいえる杖。		戦闘後の宝箱からランダムで入手。	15	10	—
アースワンド	大地の精霊を封じ込めた短杖。	持つ者の生命力を増幅させる。	戦闘後の宝箱からランダムで入手。	12		50
クレセントロッド	高密度な魔力の満ちた短杖。世にある杖の中では至高の一品。		戦闘後の宝箱からランダムで入手。	20	—	—
ウィンドワンド	風の精霊を封じ込めた短杖。持つ者を風の壁で守ってくれる。	防御力が上がる。	ハンティングモード中の戦闘終了後の宝箱からランダムで入手。	17	25	—
ラブリーミトン	ラブリーな外見の不思議な杖。SPゲージの上昇率がUPする。	SPゲージの上昇率がUPする。	ハンティングモードでターゲットモンスターを2匹以上撃破して「店」に戻る。	22	—	-
聖火の杖	先端に聖なる火がついた杖。持つ者に祝福をあたえ身を守る。		ハンティングモードで、「50連勝」以上して「店」に戻る。	15	20	-
ゴールドスタッフ	黄金で作られた、太古の秘宝。巨大な魔力が封じられている。		魔法使いシナリオ第十三章の終了時に入手。。	35	—	—
賢者の杖	古の賢者がその知識を封じた杖。	経験値が多くもらえる。	入手条件不明	?	?	?
ドラゴンホーン	伝説の龍の角から作られた杖。龍の大いなる力が満ちている。	ドラゴンに対して攻撃力1 5倍。	入手条件不明	?	?	?
折れた杖	先端が折れてしまっている杖。まだ魔力は残っているらしい。		ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階に居るボスを倒すと入手。	10	5	—
キラースタッフ	悪魔の力が宿る恐ろしい杖。	たまに即死させる。	魔法使いシナリオ第十五章の終了時に入手。	25	5	−30
イーターズロッド	かわいいイーターを模した杖。モンスターの証を入手しやすい。	モンスターの証を入手しやすくなる。	ハンティングモードでターゲットモンスターを20匹以上撃破して「店」に戻る。	20	5	—
サンロッド	太陽の光で輝きを増幅させる杖。朝に攻撃力が上がる。	PM10：00～13：00までは攻撃力1.5倍。	ハンティングモード「暗黒の城」を制覇して「店」に戻る。	20	—	10
メイスオブゼウス	神の力が封じられた伝説の杖。世界を支配できる魔力を秘める。		入手条件不明	?	?	?

ランディ専用

名前	説明	特殊効果	入手条件	攻撃力	防御力	HP
ダガー	手のひらサイズの小型ナイフ。投げて良し、斬って良し。		（初期装備）	8	—	—
シーフナイフ	盗賊がよく使っているナイフ。戦闘以外にもさまざまな役に立つ。		戦闘後の宝箱からランダムで入手。	10	-	—
ショートソード	力が無くても使える、短い剣。魔物相手にも十分な威力を持つ。		戦闘後の宝箱からランダムで入手。	12	—	-
ブラックナイフ	刀身に毒が塗られたナイフ。斬る力は弱いが、毒が敵を襲う。	ダメージがランダム	戦闘後の宝箱からランダムで入手。	15		—
シルバーダガー	銀色の豪華なダガー。切れ味も通常のダガーより強力。		盗賊シナリオ第七章の終了時に入手。	18	5	—
スマッシュダガー	薄い刃に魔力の詰まったダガー。小さくても抜群の威力を持つ。		盗賊シナリオ第九章の冒頭で入手。	20	—	—
アサシンナイフ	猛毒が塗られた黒い刃の短刀。闇夜に溶け込み、敵の命を奪う。	ダメージがランダム	盗賊シナリオ第十一章の終了時に入手。	20		—
忍者ブレード	忍者が使っていたという秘刀。	SPゲージの貯まるスピードが速くなる。	ハンティングモードで、「50連勝」以上して「店」に戻る。	25	—	—
フラッシュダガー	光の精霊が宿ったダガー。輝く刃はどんな敵をも貫く。		盗賊シナリオ第十三章の冒頭で入手。	32	—	—
守護者の短剣	神から聖なる加護を受けた宝剣。持つ者を不思議な力で守る。		入手条件不明	?	?	?
魔刀シャドウレイ	暗黒の力が刃に封じられた魔刀。斬った以上に傷を与えるという。	ダメージがランダム	ハンティングモードでターゲットモンスターを2匹以上撃破して「店」に戻る。	20	5	−10
青龍の牙	龍の牙を削って作ったナイフ。龍の息吹が刃に秘められている。	ドラゴンに対して攻撃力1 5倍。	入手条件不明	?	?	?
ナイトメア	月の出る夜に輝きを放つ魔刀。夜にその威力を増幅させる。	PM20：00～24：00までは攻撃力1.5倍。	ハンティングモード「暗黒の城」を制覇して「店」に戻る。	20	—	10
モンスターダガー	特殊な処理が施された短刀。モンスターの証を入手しやすい。	モンスターの証を入手しやすくなる。	ハンティングモードでターゲットモンスターを20匹以上撃破して「店」に戻る。	20	5	—
ブロークンエッジ	大きく刃が欠けたナイフ。何とか使用できるが威力は弱い。		ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階に居るボスを倒すと入手。	8	—	—
デストラップ	敵の命を一瞬で奪うための円刀。	たまに即死させる。	ハンティングモード「最も深き迷宮」の30階以降、戦闘後の宝箱からランダムで入手できる。	25	5	−30
聖刀オリハルコン	幻の金属で造られた聖刀。あらゆるものを切り裂く。		入手条件不明	?	?	?

エンジェルアイテムリスト

アイテム	効果
天使の○印	正解の扉に○印、ハズレの扉に×印が付いて正解を教えてくれる。
一方通行標識	目の前が一本道になり、選択に失敗することがなくなる。
魔物立入禁止	あらゆる魔物を拒絶する天使の標識。この標識がある限り決して敵に遭遇しない！
ミミック招待状	このアイテムを入手以降、そのエンジェルチャレンジ中に出会う敵がすべて、メダルを大量に持った「ミミック」になる。
金のイーター引換券	このアイテムをもって、0番扉を突破できれば、必ずゴールドーターチャンスになる。
フリーパス	効果不明

お詫び：アルカディア10月号（No.53）145ページで「アイテムリスト その②は次号掲載」と鼻息も荒く予告していましたが、全アイテムを掲載しているのをすっかり忘れておりました。「アイテムリスト」は「その①」で終了です。この場を借りてお詫び申しあげます。読者さま、メーカーさま御迷惑をお掛けして申し訳ございませんでした。

闘劇爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。四回目は発売から7年がたち、至高の域までやり込まれた名作『ヴァンパイアセイヴァー』。数多くの名勝負が生まれた中、指折りの名試合とうたわれる準決勝第2試合「T2ya」対「sako」の試合の真意に迫る。インタビューには「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」優勝「ウォーズ」の登場だ（闘劇回顧録は今回お休みになります）。

激闘を支えた意志

『ヴァンパイアセイヴァー』準決勝第2試合

T2ya（ザベル）VS. sako（バレッタ）編

『ヴァンパイアセイヴァー』準決勝第2試合は、大舞台での活躍は少ないものの、高難度の連続技を簡単にこなし、独特のセンスを持ち、関西で多大な評価を受けている「sako」と、テクニカルキャラ・ザベルを全盛期から研究し、豊富な知識を武器に勝ち上がってきた「T2ya」の対決となった。関東と関西の強豪同士の対決に盛り上がる会場。それに応えるかのごとく、想像を超越した凄絶な試合となった。

試合前の心境

T2ya プレイヤー性能が高い「sako」さんが相手ということで、自信はあまり無かったです。さらに対戦経験がほとんど無く、三年くらい前の名古屋の大会で一度だけ闘ってるんですけど、そのときには負けてますし。
でもバレッタ戦はいつも「コショー」と死ぬほどやっているし、前の試合で「コショー」を倒してるんで、負けられませんでした。

sako 「T2ya」さんとはほとんど対戦経験が無かったので、プレイヤー対策はほとんど考えてませんでした。まあ、前夜祭でも調子は良かったし、ボチボチいけるんじゃないかとは思ってました。
ザベル戦はガード不能（ザベルのジャンプ弱Ⓚの攻撃判定最後のフレームはガード不能）が一番怖いから。それをいかに防ぐか……。というのを警戒するようにしていました。

第1ラウンド

バレッタはスマイル&ミサイル（以下ミサイル）を撃ちつつバックジャンプ攻撃でけん制し、画面端に追い込むチャンスを。ザベルはバックジャンプ攻撃でスペシャルストックゲージ（以下ゲージ）をためつつ、低空空中ダッシュ攻撃で攻め込むチャンスをうかがうという、非常にゆっくりとした展開で試合は始まった。

sako バレッタは画面端に相手を追い詰められれば、一気に相手を倒せるから攻め込みたい。だけど逆にこっちが画面端に追い詰められてもヤバイんで、取りあえずは様子見です。

T2ya まずは1ゲージたまるまで攻めないようにしました。攻め込むチャンスが少ない展開になりやすいので、連続技で一気にダメージを与えるためです。

互いに近付かず、膠着状態が続く。そして試合開始から20秒が経過するころに両者のゲージが一本たまった。ここで「T2ya」が均衡を崩しに掛かる。低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟで接近し、ダッシュ攻撃で間合いを調整、得意のガード不能のジャンプ弱Ⓚ（以下ガード不能）を決めた。

T2ya ダッシュ弱攻撃をガードさせた後の間合いは、微妙な調整をしなくても簡単にガード不能を仕掛けられます。

T2ya
膨大な知識と経験を合わせ持つプレイヤー。闘劇前にはザベルのガード不能のタイミングを洗い出すなど、とにかく研究熱心だ。

試合時に行なわれた攻防のすべて

Sako　T2ya

バレッタ	Round1	ザベル
しゃがみガード～バックジャンプ弱Ⓟ＊→ジャンプ｛弱Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝		｛➡+中Ⓟ→中Ⓚ＊｝～バックダッシュ弱Ⓟ＊→バックジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝
遠距離立ち弱Ⓟ＊→スマイル&ミサイル＊→ダッシュ弱Ⓟ＊→バックダッシュ立ち弱Ⓟ＊		しゃがみ弱Ⓟ＊→後方ジャンプ強Ⓟ＊→しゃがみ弱Ⓟ＊
ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝		後方ジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝→ダッシュ弱Ⓟ＊
ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝～バックダッシュ		ダッシュ弱Ⓟ＊→ジャンプ中Ⓟ＊
ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊｝～バックダッシュ		バックダッシュ弱Ⓟ＊→バックジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝～しゃがみ弱Ⓟ＊
ダッシュ～立ち中Ⓚ☆	対空	ジャンプ～ジャンプ⬇+中Ⓟ◆
ダッシュ～バックダッシュ～後方ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝～バックダッシュ		バックダッシュ弱Ⓟ＊→低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊
ダッシュ～遠距離立ち弱Ⓟ＊→ダッシュ～ジャンプ		低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ☆
しゃがみ弱Ⓚ＊～ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊｝		ダッシュ→後方ジャンプ中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ～後方ジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝
バックダッシュ～ダッシュ～ジャンプ～後方ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝～スマイル&ミサイル＊		低空空中ダッシュ中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊～垂直ジャンプ
ダッシュ～バックダッシュ～ジャンプ～後方ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊｝～スマイル&ミサイル＊		垂直ジャンプ強｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝→低空空中ダッシュ⬇+Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊
ダッシュ～ジャンプ～後方ジャンプ｛中Ⓟ＊→中Ⓚ＊→強Ⓚ＊｝～バックダッシュ		後方ジャンプ強Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ～低空空中ダッシュ中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ～後方ジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝～バックダッシュ弱Ⓟ＊
ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝～ダッシュ～バックダッシュ～ダッシュ		垂直ジャンプ中Ⓟ＊～ジャンプ
後方ジャンプ～ダッシュ		空中ダッシュ強Ⓚ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊
ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ｝＊～（ダッシュ～バックダッシュ）×2		低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊～後方ジャンプ｛強Ⓟ＊→強Ⓚ＊｝
立ち弱Ⓟ＊		低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ☆
しゃがみガード		[illegible]
立ちガード	連続技	ジャンプ［弱Ⓚ→中Ⓚ］→立ち中Ⓟ→デスボルテージ→追い打ち☆
前方移動起き上がり	起き攻め	ダッシュ弱Ⓟ＊
しゃがみ弱Ⓚ＊～ジャンプ～空中ガード		ジャンプ［[illegible]Ⓚ→[illegible]Ⓚ］
ジャンプ～着地		後方ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓚ☆
しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ		ダッシュ弱Ⓟ～しゃがみ［中Ⓚ→強Ⓚ］☆→追い打ち☆
後方移動起き上がり	起き攻め	ダッシュ[illegible]～低空空中ダッシュ強Ⓚ＊
バックダッシュ～ジャンプ		ESガードキャンセル☆
	×DOWN	

表内にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。SG＝スペシャルストックゲージ [illegible] ◆＝つぶされた技 [illegible] ‖内＝チェーンコンボ

バレッタ	Round2	ザベル
立ちガード		垂直ジャンプ⬇+強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ
ジャンプ		低空空中ダッシュ中Ⓟ＊
ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ☆	連続技	しゃがみ弱Ⓟ＊
ジャンプ｛中Ⓟ→弱Ⓟ｝＊～アドバンシングガード		後方ジャンプ→ジャンプ⬇+中Ⓟ
ジャンプ→ジャンプ中Ⓟ＊		ダッシュ強Ⓚ＊
しゃがみ弱Ⓟ＊		後方ジャンプ［弱Ⓚ→中Ⓚ］＊
ジャンプ→ジャンプ中Ⓟ＊		バックダッシュ弱Ⓟ＊
立ちガード→アドバンシングガード		低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ→しゃがみ［弱Ⓚ→強Ⓚ＊］
ジャンプ→ジャンプ｛中Ⓟ→強Ⓟ｝＊～アドバンシングガード		後方ジャンプ～ジャンプ中⬇+中Ⓟ＊
スマイル&ミサイル＊		➡+中Ⓟ＊
ダッシュ～ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ→強Ⓟ｝＊～バックダッシュ		バックダッシュ弱Ⓟ＊～低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊～立ち弱Ⓟ＊
ダッシュ～ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ｝＊		バックダッシュ弱Ⓟ＊～低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊
バックダッシュ～ダッシュ×2～バックダッシュ		後方ジャンプ｛強Ⓟ→強Ⓚ｝＊～低空空中ダッシュ⬇+Ⓟ＊
ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ＊～アドバンシングガード		ダッシュ弱Ⓟ＊～しゃがみ弱Ⓟ
ジャンプ［中Ⓟ☆→強Ⓟ☆］		しゃがみ弱Ⓚ＊
しゃがみ弱Ⓟ～ジャンプ｛中Ⓟ→弱Ⓟ｝		後方ジャンプ～
アドバンシングガード		ジャンプ⬇+中Ⓟ
ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ☆		ジャンプ
バックダッシュ～シャイネス&ストライク☆		しゃがみ弱Ⓚ＊
（ダッシュ～バックダッシュ）×2	起き攻め	前方移動起き上がり
立ちガード		ジャンプ⬇+中Ⓚ→ダッシュ弱Ⓟ＊
ダークフォース発動		垂直ジャンプ→ジャンプ弱Ⓚ＊
しゃがみ中Ⓚ＊		低空空中ダッシュ⬇+強Ⓟ＊
しゃがみ中Ⓚ＊		垂直ジャンプ～ジャンプ弱Ⓚ→ジャンプ⬇+中Ⓚ☆
しゃがみガード～アドバンシングガード		[illegible]
バックダッシュ→ダークフォース中Ⓟボタン→ダークフォース解除		ヘルダンク☆
前方移動起き上がり	起き攻め	ダッシュ弱Ⓟ＊→低空空中ダッシュ⬇+強Ⓟ＊
ジャンプ～空中ガード～ジャンプ中Ⓟ		垂直ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ～立ちガード
ダッシュ～立ち弱Ⓟ☆		ジャンプ
ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ＊～アドバンシングガード		アドバンシングガード～後方ジャンプ中Ⓚ
ジャンプ～前方二段ジャンプ中Ⓟ＊→中Ⓚ		ダッシュ弱Ⓟ＊～立ち弱Ⓟ＊～後方ジャンプ→空中ガード～ジャンプ⬇+中Ⓟ☆
アドバンシングガード→ESスマイル&ミサイル＊		｛➡+中Ⓟ→立ち中Ⓚ＊｝～立ち弱Ⓟ＊
ダッシュ弱Ⓟ～ダッシュ～ジャンプ～後方二段ジャンプ｛中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ｝＊		後方ジャンプ～バックダッシュ弱Ⓟ～後方ジャンプ｛強Ⓟ→強Ⓚ｝＊～しゃがみ弱Ⓟ＊
ダッシュ弱Ⓟ～ダッシュ～ジャンプ～前方二段ジャンプ［中Ⓟ→中Ⓚ＊］		後方ジャンプ｛強Ⓟ→強Ⓚ｝＊～低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊～アドバンシングガード
ダッシュ弱Ⓟ～ジャンプ		後方ジャンプ中Ⓚ☆
ダッシュ～ジャンプ～空中ガード		バックダッシュ弱Ⓟ＊×2～後方ジャンプ｛強Ⓟ→強Ⓚ｝＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊～低空空中ダッシュ中Ⓟ
立ち弱Ⓚ＊～ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ＊		ジャンプ～ジャンプ弱Ⓚ＊～ダッシュ弱Ⓟ＊～立ち弱Ⓟ☆
後方ジャンプ～		ジャンプ→ジャンプ弱Ⓚ＊
前方二段ジャンプ～ジャンプ｛中Ⓟ☆→中Ⓚ☆→強Ⓚ☆｝		ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ＊
バックダッシュ～しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ＊		アドバンシングガード～後方ジャンプ中Ⓚ＊
ジャンプ～前方二段ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ＊		バックダッシュ弱Ⓟ＊～低空空中ダッシュ⬇+中Ⓟ＊
しゃがみガード～立ち中Ⓟ☆	反撃	イービルスクリーム
ダッシュ～ジャンプ中Ⓟ＊		後方ジャンプ～ジャンプ中⬇+中Ⓟ＊～バックダッシュ弱Ⓟ～低空空中ダッシュ中Ⓟ＊
しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ		しゃがみガード
ジャンプ～空中ガード		後方ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓚ
ジャンプ中Ⓟ		アドバンシングガード
ダッシュ弱Ⓟ＊～ジャンプ～空中ガード		ジャンプ～ジャンプ⬇+中Ⓟ→デスハリケーン＊
しゃがみ弱Ⓟ☆→立ち弱Ⓟ	反撃	
ダッシュ中Ⓟ☆→しゃがみ［弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓟ］☆	連続技	しゃがみ弱Ⓚ◆
ダッシュ～センチメンタルタイフーン☆		
	DOWN×	

sako　最も警戒しなくてはならない技を、あっさりとくらっちゃいましたね（笑）。あの状態になったらジャンプされた瞬間にダッシュして下を潜らないとダメですね。バレッタはダッシュ中の姿勢が低い上に、くらい判定が前に出るんで結構当たりにくいんです。

ガード不能からの連続技で一気に体力半分を奪った「T2ya」が、チャンスを逃さないよう攻め立てる。

インパクトダメージゲージの回復を図る「sako」を低空空中ダッシュ攻撃でとらえ、チェーンコンボをたたき込む。さらに、攻めに転じようとした「sako」の攻撃をESガードキャンセルで刈り、体力ゲージの一本を奪い取った。

T2ya　こちらの体力は減っていないし、ESガードキャンセルでダウンさせた後は、簡単にガード不能を狙えるので、最高の形で体力を一本奪えました。

第2ラウンド

一瞬のスキを突いた攻撃から大量のリードを奪った「T2ya」が、さらに攻め立てる。ESガードキャンセル後はガード不能の狙い目。しかしここで「T2ya」はジャンプ⬇+強Ⓟを仕掛ける。これはガード不能を回避しようとして、しゃがむ相手に有効な選択肢になる。

sako　ここはジャンプ⬇+強Ⓟとガード不能の二択になっています。ラウンド開始時に技が出せない時間があるので、逃げられないんですよ。でも、バレッタとレイレイだけはほかのキャラよりも起き上がるまでの時間が少し遅いので、ザベル側の重ねが難しくなるのが救いですね。

T2ya　ガード不能を警戒してしゃがむと思ったんで、あえてジャンプ⬇+強Ⓟを狙いました。ガードされましたが、流れがあったんで続けて攻めてます。

勢いに乗じて攻め込む「T2ya」を「sako」が空中ガードからのジャンプ中Ⓟで追い払い、徐々に体力を減らしていく。そして「T2ya」のアドバンシングガード入力を誘い、シャイネス&ストライク（以下カゴ）をたたき込むテクニックを見せる。

sako　この場面でのカゴは、狙って出しました。少し離れた間合いでダウンを奪える技は、ミサイルかカゴしかないんです。

「T2ya」の行動を一点読みして、流れを取り戻すはずだった「sako」は、ここで痛恨のミスを犯す。アドバンシングガード入力時のミスで、ダークフォース（以下DF）を発動させてしまったのだ。慌てて間合いを離し、DFを解除しようとする「sako」。しかし、そのスキに「T2ya」の狙い澄ましたヘルダンクが決まる。

sako　DF解除の瞬間を狙われてしまいましたね。

撮影協力：neo amusement space a-cho

sako
関西最強と噂される実力者。高度なテクニックに目が行くが、独特な読みや発想もウリ。大舞台に出てこないのも特徴の一つ。

T2ya ここはいい判断でした。DFのときは無理に攻めるとミサイルにやられちゃうんで、DFを解除するところを狙ってヘルタンクがベストですね。

「T2ya」のペースで試合は進み、残り時間は半分を切り、体力差はゲージ約一本分ある状況。しかし、この窮地に置かれても「sako」は試合を諦めていなかった。付かず離れず立ち回り、ついにチャンスを手にする。「T2ya」がコマンドミスで技を暴発させたのだ。この一瞬のスキを突いて「sako」が猛反撃を開始する。ダッシュ中Ⓟで「T2ya」を画面端まで追い込み、ダッシュからのコマンド投げで体力ゲージ一本を奪った。

sako リードされてましたけど、巻き返す気は満々でした。一度ラッシュに持ち込めれば、どんな劣勢からでも勝てると思ってますし。この日は目押しの精度が低かったので、連続技を途中で止めてダッシュ投げにいきました。

T2ya コマンド投げのミスでイービルスクリーム、空中チェーンコンボのミスでデスハリケーン。と、暴発が続きました。まだ余裕はありましたけど、このときにゲージを使ったことが終盤で響きましたね。

第3ラウンド

終盤にきて、怒とうのラッシュを仕掛ける「sako」に対し、「T2ya」は冷静にESガードキャンセルで切り返す。

T2ya ESガードキャンセル後は、ガード不能を仕掛けました。これがうまく決まって連続技で一気に……といきたかったんですが、少しゲージが足りませんでした。さっきゲージを浪費したのが悔やまれます。

後一歩で「sako」を倒し切れなかった「T2ya」は、安易に攻め込んでしまう。低空空中ダッシュで突っ込んだところをバレッタの立ち中Ⓚで落とされ、画面端に追い込まれた。

画面端でのラッシュに自信のある「sako」が、それまでなかなか減らせなかった「T2ya」の体力を、いとも簡単にケズっていく。残り時間15秒で前半のリードを取り返し、ついに「sako」が追い付いた。

T2ya 画面端から逃げようと必死です。この時点で白ゲージを含めると逆転されてるんですよね。

ザベルが苦し紛れに出した、ジャンプ中Ⓚを空中ガードし、ジャンプ中Ⓟを当てるバレッタ。すかさず着地際にダッシュで近付き、ダッシュ中Ⓟを重ねる。

アドバンシングガード入力時の技を狙った、タイミングを少しズラしたダッシュ中Ⓟがヒットし、そこからの連続技で大逆転勝利――。というシナリオが「sako」の頭の中で描かれていただろう。しかし、わずか数フレームボタンを押すのが遅れて、相打ちになってしまう。

sako 画面端に追い込んだとき、セットプレイであえて裏周りを狙わず、画面端へ追い込んだ状態を維持したところまでは良かったんですけど……。ここぞという場面で、ズラしが少し遅れました。連続技をつなげることができたら、勝ってましたね。

逆転のチャンスを逃した「sako」はジャンプしたところをダッシュで潜られ、画面端から脱出されて万事休す。追い掛けたところをジャンプ中Ⓚで追い払われて勝負アリ。

T2ya かなり際どかったです。ジャンプしてきたところを、たまたま潜れなかったら負けてましたね。

sako ここが勝負を分けたポイントですね。

最初のリードが大き過ぎました。攻めざるをえなくなり、さらにリードを広げられて……悪循環でしたね。

次へ向けて

T2ya 年末に「セイヴァー」の大きな大会があるんで、それに向けてじっくりやっていこうと思います。

sako 出るチャンスがあるなら、闘劇にはまた参加したいと思います。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。瞬の闘を、次回も期待してほしい。

試合時に行なわれた攻防のすべて

Sako　T2ya

SG	バレッタ	ROUND3	ザベル	SG
	ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ＊		前方移動起き上がり	
	しゃがみ弱Ⓟ＊～しゃがみ弱Ⓟ		ジャンプ～ジャンプ↓+中Ⓟ＊	
	しゃがみ弱Ⓚ		ESガードキャンセル☆	
	立ちガード		垂直ジャンプ～ジャンプ【弱Ⓚ→ジャンプ中Ⓚ】☆→しゃがみ【中Ⓟ☆→強Ⓚ＊】	
	しゃがみ中Ⓟ～ジャンプ～ジャンプ【中Ⓟ→強Ⓟ＊】		しゃがみガード～後方ジャンプ～空中ガード～ジャンプ中Ⓚ＊	
	しゃがみ中Ⓟ＊～しゃがみ弱Ⓚ		後方ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓚ＊～しゃがみガード	
	ジャンプ～ジャンプ【中Ⓟ→弱Ⓟ】＊		後方ジャンプ～	
	アドバンシングガード		ジャンプ↓+中Ⓟ	
	ESスマイル&ミサイル◆		ダッシュ弱Ⓟ☆	
	空中ガード～ジャンプ中Ⓟ☆		低空空中ダッシュ↓+強Ⓟ	
	ダッシュ中Ⓟ＊～しゃがみ弱Ⓚ＊		垂直ジャンプ～ジャンプ↓+中Ⓟ＊	
	しゃがみ弱Ⓟ→ジャンプ【中Ⓟ☆→中Ⓚ＊→中Ⓚ】		しゃがみガード～後方ジャンプ～空中ガード	
	空中ガード～しゃがみガード		ジャンプ↓+中Ⓟ～【➡+中Ⓟ→立ち中Ⓚ＊】	
	ジャンプ～ジャンプ【中Ⓟ＊→強Ⓟ＊】		バックダッシュ弱Ⓟ＊～後方ジャンプ	
	立ち弱Ⓟ＊		空中ダッシュ強Ⓚ☆	
	アドバンシングガード		ダッシュ弱Ⓟ	
	スマイル&ミサイル		しゃがみ弱Ⓚ＊	
	アドバンシングガード		ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ～ダッシュ弱Ⓟ＊	
	ジャンプ～ジャンプ【中Ⓟ→強Ⓟ】		立ちガード～アドバンシングガード	
	しゃがみ中Ⓟ＊～ダッシュ～ジャンプ～後方二段ジャンプ【中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ】＊		後方ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ＊～ダッシュ弱Ⓟ＊～低空空中ダッシュ↓+中Ⓟ＊	
	ESスマイル&ミサイル～ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ＊		ジャンプ～着地～アドバンシングガード～バックダッシュ弱Ⓟ＊	
	立ち中Ⓚ☆		低空空中ダッシュ	
	ダッシュ中Ⓟ☆～しゃがみ【弱Ⓟ→中Ⓟ】☆		しゃがみ弱Ⓚ＊	
	ダッシュ中Ⓟ～ジャンプ【中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚ】		しゃがみガード～後方ジャンプ～空中ガード	
	立ち弱Ⓟ☆			
	しゃがみ弱Ⓚ×２		しゃがみガード	
	ジャンプ【中Ⓟ☆→中Ⓚ＊→弱Ⓟ→弱Ⓚ☆】→立ち弱Ⓟ＊		後方ジャンプ～空中ガード	
	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ＊		アドバンシングガード	
	ジャンプ～空中ガード→ジャンプ中Ⓟ☆	反撃	後方ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ	
	ダッシュ中Ⓟ☆	相打ち	しゃがみ弱Ⓚ☆	
	しゃがみ弱Ⓟ＊～ジャンプ中Ⓟ＊		しゃがみ弱Ⓟ＊～ダッシュ弱Ⓟ＊	
	ダッシュ～ジャンプ～着地		(後方ジャンプ～ジャンプ【中Ⓚ→強Ⓚ】＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊)×２	
	ジャンプ～後方二段ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ◆		低空空中ダッシュ中Ⓟ☆	
	ジャンプ～着地～バックダッシュ～ダッシュ		バックダッシュ弱Ⓟ＊×２～後方ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓚ＊	
	しゃがみ弱Ⓚ＊～後方ジャンプ		垂直ジャンプ～ジャンプ↓+中Ⓟ☆	
	アドバンシングガード		ダッシュ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ＊	
	ジャンプ【中Ⓟ☆→強Ⓟ→強Ⓚ】		立ちガード	
	ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ		立ちガード～アドバンシングガード	
	ジャンプ【中Ⓟ→強Ⓟ】＊～バックダッシュ		後方ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊	
	ジャンプ～前方二段ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ＊		後方ジャンプ～ジャンプ【中Ⓚ→強Ⓚ】＊～バックダッシュ弱Ⓟ＊	
	クールハンティング◆		低空空中ダッシュ↓+中Ⓟ☆	
	ジャンプ～【ジャンプ中Ⓟ＊→強Ⓟ◆】		バックダッシュ弱Ⓟ＊～ジャンプ～ジャンプ【中Ⓚ☆→強Ⓚ＊】	
	ガードキャンセル		ダッシュ弱Ⓚ～しゃがみ弱Ⓚ＊	
	ジャンプ～ジャンプ中Ⓟ◆	K.O.	後方ジャンプ～ジャンプ中Ⓚ☆	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。　ＳＧ＝スペシャルストックゲージ　体＝体力ゲージ　☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝つぶされた技　＊＝空振りした技　【】内＝チェーンコンボ

激闘募集!!

「闘劇爆心地」では、どの試合を取り上げてほしいか、読者の皆さんのご意見を募集中。あの試合で、プレイヤーは何を感じ、どんなことを考えていたのか……。それを明らかにできるのはこのコーナーだけだ！

気になるタイトルと対戦カードを巻末のアンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！　合わせて、そのプレイヤーに聞いてみたいこともぜひ書いてほしい。たくさんの応募をお待ちしている。

勝者の背負うもの

―『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』優勝―

ウォーズ編

――格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか?

ウォーズ　ファミコンの『キン肉マンマッスルタッグマッチ』です。すげー読み合いが熱いゲームです。ゲーセンには『ストII』時代から行ってました。

――KOFシリーズはいつから始めましたか?

ウォーズ　『94』からやってました。本格的にやり込み出したのが『97』ですね。周りの人が強過ぎて負けまくって、それが悔しいのでやり込むようになったんでしょう。大会にもこのころから出始めていました。

――どんなキャラを好んで使いますか?

ウォーズ　基本的には見た目で選びますが、気が付いたら強キャラになってることが多いです。KOFシリーズではK'、裏社やデュオロン、カプコンのキャラだと豪鬼が好きですね。

――プレイするときに気を付けていることはありますか?

ウォーズ　自分はテクニックがすごいワケでもないし、練習しても大会ではミスが多いんです。その部分を補えるように頭を使って対戦をしています。20試合をシミュレートして、20試合連続で負けてもそれが無駄にならないように、さまざまな戦い方を試します。

後は勝てない人にはとことん挑みます。で、負けた試合を思い返して、次の対戦につなげられるようにしています。

――闘劇覇者になって変わったことはありましたか?

ウォーズ　……特には変わってないですね。いつもバカみたいに連勝しているわけでもないし、注目されてないし(笑)。

まあ、あんまり目立つ場所や大会に出ないっていうのもあるんですけど。

――今後の目標について

ウォーズ　来年またKOFがあるなら優勝を狙いたいです。『KOFNW』はプレイしている感じだと、やり込めれば優勝を狙えそうな気がします。

第一回闘劇のときはやり込み不足で挑んでしまい、自分の知らないことをやられて負けちゃって……。だからやるからには悔いの残らないようにやり込んで、そして勝ちにいきたいですね。第一回闘劇の敗北の経験があって、今回の闘劇では徹底的にやり込めて、最高の結果が残せましたしね。

――最後に一言お願いします

ウォーズ　大きな舞台で結果を残すには、実力以外に運などプラスアルファの要素が必要だな、と思いました。でも、そういう要素もその人の努力の結果に結び付いてくるものだと思うので、何事においても努力するべきだと思いました。

「大御所」や僕のように、テクニックが無くても優勝できます。ゲーマーの皆さん、頭を使ってゲームをしましょう!

ウォーズ　大舞台で活躍できる強心臓と、緻密に練り込まれた戦術で、さまざまなゲームで活躍するプレイヤー。ユニークな言動と奇抜なファッションが特徴的。

都営三田線・板橋区役所前駅から徒歩1分の場所にある「AMUSEMENT JASPA」。バーチャの超有名プレイヤー「長老影」が店員を勤めている。バーチャやKOFのイベントを定期的に行なっており、有名プレイヤーも多数来店する。ビデオ撮りもできるという環境で、とてもアットホームなゲーセンだ。

週末以外にも、バーチャは火曜日にプレイヤーが集まり、盛り上がっている。

お店のイチ押しは、『VF4EVO FT』。多種多様なプレイヤーが来店するので、ウデ試しに持ってこいだ。

スタッフより一言

当店では毎週金曜日にKOFのフリープレイを行なっております。また、VFRのポイントランキングを第一、第三日曜日に開催しています。格闘ゲーム以外に「麻雀格闘倶楽部」、スロットなどもそろっているので、ぜひご来店ください。

AMUSEMENT JASPA

東京都板橋区中宿64-4 ミヨシヤビル2F
TEL:03-3964-3008
営業時間:10:00～24:00

都営三田線・板橋区役所前駅のA1出口を出て、UFJ銀行を曲がる。坂を登っていき、マクドナルドの隣にJASPAがある。

微妙にリニューアルしました（タイトルだけ）!!

新バージョンも稼働し、そろそろ『FT』イベントも増加中の模様。これから「お手並み拝見4」決勝や「格闘維新」、そして「闘劇」と、またしばらくバーチャイベントには飽きないで済みそうですよ!!

バチャッ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド

極道場

二代目チャンピオンに輝くのはだれだ!?

極道場・チャンピオンベルト争奪戦2開催!

2002年夏、「バゴーン」の優勝で幕を閉じた「極 道場 チャンピオンベルト争奪戦」。2年間の沈黙を破り、伝説のイベントが今復活、「極道場 チャンピオンベルト争奪戦2」がついに開催されるぞ!!

10月より北海道、東北、北関東の極 道場設置店舗、および大会協力店舗合計31店舗にて、「チャンピオンベルト争奪戦2」が開催される。闘いの舞台は「EVO」から「FT」へ、大会実施店舗も前回の23から31に増え、すべての面でパワーアップした大会となる予定。

大会の内容は個人戦のトーナメント方式。店舗予選～本部道場大会～本部道場対抗戦と、三段階の大会を勝ち上がり、チャンピオンベルトを巻くことができるのはたった一人!! 極 道場は皆の挑戦を待っているぞ!!

予選開催店舗	予選開催日	時間			
クラブセガ ススキノ	10月17日	16：00	セガワールド 籠原	10月10日	19：00
セガワールド 里塚	10月30日	18：00	セガワールド マリンフェスタ	10月3日	15：00
ハイテクセガ 旭川	10月3日	16：00	セガワールド 長岡	10月17日	15：00
ハイテクセガ 登別	10月10日	20：00	ハイテクセガ 千葉	10月11日	16：00
セガワールド 金堀	10月10日	20：00	セガワールド 成田	10月17日	15：00
セガワールド 青森	10月9日	14：00	クラブセガ 幕張	10月24日	15：00
ハイテクセガ 秋田	10月17日	15：00	ハイテクランドセガ 岩瀬	10月17日	17：00
ハイテクセガ 盛岡	10月24日	15：00	セガワールド 我孫子	10月3日	17：00
ハイテクセガ 仙台	10月17日	15：00	クラブセガ 柏	10月10日	15：00
クラブセガ 仙台	10月24日	16：30	セガワールド 川口	10月17日	15：00
セガワールド 北山形	10月23日	16：00	セガワールド 狭山	10月3日	14：00
セガワールド 日和田	10月10日	16：00	セガワールド 北本	10月24日	20：00
セガワールド 下館	10月30日	19：00	クラブセガ 所沢	10月31日	16：00
ハイテクランドセガ ミナミSP	10月17日	21：00	本部道場決勝	開催日	時間
セガワールド フェアー	10月3日	15：00	クラブセガ ススキノ	11月7日	16：00
セガワールド 小山	10月24日	14：00	ハイテクセガ 仙台	11月7日	15：00
XIVワールドbyセガ	10月23日	20：00	セガワールド 前橋	11月7日	15：00
セガワールド 前橋	10月24日	14：00	本部道場対抗戦	開催日	時間
			ハイテクセガ 仙台	11月下旬	未定

EVENT INFO ■大会ルールなど詳細は「極 道場ホームページ」まで!
http://www.sega-am.jp/segaeast/vf4dojoh/do-joh.htm

VFR

初日VFR、2日目SEGA、秋の連休はいつになくアツい!?

新潟POPYプレゼンツ『第7回P－CUP』開催

10月10日(日)、VF北の聖地として全国的に名を馳せる、新潟「Amusement Stage POPY」で行なわれるVFRカップ戦『P-CUP』が、今大会で7回目を迎える。

今回最大の注目は、新潟大会6年越しの想いを実らせた「エド」率いる(?)【ガス漏れぷしゅー】の三連覇なるか!?に尽きる。第5回優勝【ガス漏れぷしゅー】(エド／いのっち／センプー／拝人／イトシュン)、第6回優勝【究極超鬼悶絶ガス漏れぷしゅー】(エド／いのっち／センプー／ハクション／ホームステイアキラ)と、一部メンバーを変更したものの現在二連覇を達成している。一方、それ以上にモチベーションが高いのが地元新潟勢。「闘劇2004」の赤じゅうたんを歩いた(ベスト4)不動／ネス／すぐるを筆頭に、それらを脅かす新興勢力が日々の闘いを経て大きく成長。悲願のシード権も射程圏内に捕らえ、遠征組迎撃の布陣は確実に整いつつあるといっていいだろう。今大会はシード権が二つ用意されているため(優勝／準優勝)、ぜひとも純正地元勢によるシード権初奪取を狙ってもらいたいものだ。

地元はもとより全国各地のVFジャンキーたちが、秋の連休に新潟ポピーに集結する!! まだエントリーしてない人は、残り二日しかないぞ! エントリーを急げ!!

<大会概要>
■日時：2004年10月10日(日)祝
■開催場所：AmusementStage POPY
■会場住所：新潟県新潟市山二ツ
■受付：事前受付・PCor携帯ネット受付のみ
■期間：9月1日～10月2日(土)23：59まで。ホームページにてPOPYホームページ http://www.popy.tv/
■大会開始時間：9：00～(※受付確認のため、大会参加者は当日8：00までにお集まり下さい)
■大会ルール：5ON5の勝ち抜き戦、チーム内同キャラ可etc.詳細はPOPYホームページにて確認してください

EVENT 大会&組み手の二日間

DIOS杯&ちび太組み手開催!

ちび太イベント三連発（笑）のトリを務めるのは、富山県の"バーチャオンリー(!!)"のゲームセンター、DIOSでのイベントだ!

今回は二日間にわたるイベントで、初日10月2日（土）が3on3の「DIOS杯」で20：00からスタート。翌3日（日）が富山初上陸の「ちび太」組み手で、こちらは15：00からのスタートとなる。エントリーはどちらも開始一時間前までに、直接お店に申し込むか、電話にて。詳細は、以下で確認のこと。

SHOP INFO
■DIOS連絡先
TEL.0766-83-0502
http://lp.tosp.co.jp/i.asp?i=1977101010

EVENT メインキャラリオンの人、集合!

ちび太主催・リオンオフ会告知

以前紹介したリオンオフ会が、10月9日（土）にまたも行なわれるぞ。場所は前回と同じパソピアード横浜。イベント内容は、リオン最強を決める個人戦と、ランダムでチームを組んでの3on3チーム戦。エントリーは前日までに下記のちび太ホームページに申し込むか、当日13時（大会開始）までにお店で直接申し込み。参加資格は、リオンがメインキャラならだれでもOKだ。

「ちび太」はもちろん、「アルマジロ弟」や「ふ～ど」「すぐる」「Pe」「らり太」など、そうそうたるメンバーが参加を予定しているぞ。

前回は日本全国からリオン使い約40人参加!

EVENT INFO
■ちび太ホームページ
http://www.chibita-lion.com/

EVENT 前回は何と43チーム参加!

第二回パソピ3on3大会実施

パソピアード横浜、通称「パソピ」の3on3大会が、10月24日（日）13：00から開催される。試合形式は3on3、予選～決勝トーナメントという流れで行なわれる。

エントリーは前日の23時厳守。電話（045-311-8324）またはパソピホームページ（下記参照）まで。同大会は約2～3カ月に一度のペースで予定されており、神奈川・東京近郊の有名プレイヤーも多数参加している。君も友達とチームを組んで、腕試しをしてはどうかな？

前回優勝「ちび太」「ヒデオ」「ユキノ」の【ビートライブ】。

SHOP INFO
■パソピアード横浜・イベントHP
http://www.yokohama5bangai.com/pasopiard/topics.cgi

はみ出し情報 FINAL TUNED はみ出し組み手イベント：10月30日（土）にデジャ・ヴ神戸で、31日（日）に京都はa-choで、「ちび太」の組み手イベントが予定されているぞ。詳細は、以下のURLもしくは直接お店に確認してほしい。 デジャ・ヴ神戸→ http://www.bandf.co.jp/dejavu_kobe/ a-choバーチャ情報局→http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=zap4acho&P=0

『バーチャファイター4』～
『バーチャファイター4 エボリューション』
を振り返る（後編）

TOP PLAYER(+α) 対談

「最終調整」の名を冠した、シリーズ最後かもしれないバーチャを目前に控えて行なわれた対談。果たして、「4」シリーズはどうだったのか？　「EVO」最後のビッグタイトルを取った2名の強豪（と山岸さん）が、「4」を総括!!　……しているのか!?

今度こそ振り返る！

山岸　よくいわれているのが、バーチャは強さが見えにくいところがあるから、そこでよりどころになるのが大会の結果なのかな。よく「野試合王」なんて言ったりするじゃない。

ホームステイアキラ（以下：帝王）　そうですね。「野試合王」っていうのは結構居ますからね。

山岸　例えば昔2Dでは、野試合ですごい勝率を残している人、なんていうのは結構評価されていたんだ。最近のゲームでどうかは分かりませんが。

帝王　2Dは野試合強い人は大会も勝つからじゃないですかね？　でもバーチャはシステムのせいで普段強い＝大会で強いにならない。バーチャは「じゃんけん」なんていわれるシステムだから、「こう動けば絶対に間違い無い」っていうのが無いんですよ。

ジン　大会用の読み合いするヤツとか居ますからね。

帝王　そう、大会専用身内読み、「セガール」さんとかそれ系だと思いますよ。

山岸　確かに「身内読み」っていう言葉はバーチャが一番多く使われるかな。

ジン　2Dはクセを読む、みたいな部分の方が多いんじゃないですかね？

帝王　バーチャはどんなキャラでも3回は読み勝たないとダメだから、大会だとちょっと心臓が弱かったり読み合わないと勝てない。

山岸　いわゆるその、精神論がまかり通る……ハート勝負ってのが（笑）。

帝王　野試合王っていえば、「マー坊主」てサラが居るんですけど。アホみたいに強いクセに、大会は全然勝てない。野試合王のいい例みたいな感じですね。

ジン　バーチャは大会で勝たないとだれも評価しないですからね。

帝王　野試合は強いけど大会はねぇ……みたいになっちゃいますから。

ジン　野試合で勝たなくても大会で勝つヤツの方が、みんな評価しますから。

山岸　じゃあ身内読みってのはバーチャ特有のものなのか。

帝王　いや、上位が[illegible]

山岸　（最近の主な大会勝者リストを見ながら）で、今までの話の流れだと、安定して勝てないのがバーチャなんだけど、そうはいっても勝つべくして勝ってるっていうか、そういう感じだよね？　さっきの話が本当なら、もっと優勝者がバラけてると思うんだけど。

ジン　それは一発勝負だから……。

帝王　「事故」があるじゃないですか。でも何分の一かで起こる事故が、トーナメント中で何回も続くかっていうと、あり得ない確率になるじゃないですか。

山岸　（また勝者リストを見ながら）これは、あの……「ちび太」が勝ってる回数少ないっすね。

ジン　2オンの大会と何？　ファイナルトーナメント2位？

帝王　「ちび太」みたいな強いヤツが勝てないから、バーチャって安定しないイメージなんですよね。

山岸　次に戦術の話になるけど、「EVO」ではいわゆる「モラル vs ファンタジー」なんて図式があったじゃない。実際ああいうゲーム性だからさ、そういう図式が安易にまかり通っちゃったんだろうけど。

帝王　ある程度昔からあったとは思うんですよ。「大須」みたいに好き勝手に動いて幻惑するヤツも居れば、「つちくも」みたいにフレームを覚えてキッチリやるヤツも居た。

山岸　ぶっちゃけ「へるる」もフレームとかいろいろ知ってますからね。

帝王　どっちが強いか、っていうことになると最終的にはファンタジー系の動きを「これはこういうものだからしようがない」って動ける、モラルのあるヤツだと思う。「つちくも」とかすぐキレるんですよ。「何なんすかコイツ（怒）」みたいに。そこはダメだと思う。

山岸　モラリストはキレやすい、っていうのがあったじゃない。結局モラルにこだわるというか、想定が無いと余裕がないっていう。

ジン　だからモラルの方にいっちゃう。キレるっていうかダメになるっていうか、もう自分のペースでできない。

ファンタジー系は、何ていうか「ひよらない」（笑）！

帝王　モラリストはまずリスクを考えるじゃないですか。で、ファンタジー系は「メチャクチャだけー」というか、何ていうか「ひよらない」。

山岸　ひよらない（笑）！

ジン　俺も[illegible]まではモラルを心がけてたつもりなんですけど、[illegible]ったら自分の動きに自信が持てるようになったというか……ひよらなくなりましたよ。技を出すときも当たると思って出すから、当たるんですよ。

山岸　じゃあ、そろそろまとめということで、最後に「EVO」はどういうゲームでした？

帝王　「EVO」で印象に残ったのは「腹黒」関係とか、そういうスポンサー系？　あとはカード、幻球売買とか。

山岸　ネガティブな話ばっかだな……

帝王　でもそういうのってインパクトあるじゃないですか。

ジン　俺はプレイスタイルの変化かな。「4」って、みんなモラルを目指してて、体内とかも狙ってやるよりも[illegible]ちゃったみたいな。でも「EVO」は何でもアリ。っていう印象がある。

山岸　いわゆる、スタイルの自由化というか？　じゃあ、そんな感じのまとめでいいんですかね（笑）。

対談出席プレイヤー

ジン

「VF4」デビューながら東京エリアの実力者として名を馳せるカゲ使い。闘劇2004で準々決勝～決勝まで驚異の9タテを達成、"朱雀"の称号を得るとともに一躍全国にその名をとどろかせる。彼の活躍を見たければ、闘劇DVDを買って（笑）。

ホームステイアキラ

アキラのキャラ別特殊称号"拳士"を保持しつつ、先のお手並み拝見3で優勝、"帝王"を獲得し、称号を上書きした逸話を持つ岐阜の強豪アキラ使い。バーチャの教科書ともいえる正確なプレイスタイルで、サブキャラも死ぬほど強い。

EVOLUTION 2004

2004年8月・アメリカはサンフランシスコで行なわれた、世界的規模のゲーム大会「EVOLUTION 2004」(EVO2K4)を、いつもとは違った角度からリポート。外国人選手から日本の対戦環境への想い、さらには日本人チャンピオンからのコメントも頂戴してきたぞ!

Text:ラオウ(Raoh)
Special Thanks:David☆世界人 & KSK

EVO2K4 Idle talk スペシャルリポート&外人選手アンケート

Special Report & Foreign player questionnaire

EVOLUTION 2004 RESULT

Game	Rank	Player
[illegible]	1st	Daigo Umehara(JPN)
	2nd	John Choi(USA)
	3rd	Kuni(JPN)
[illegible]	1st	KO(JPN)
	2nd	Daigo Umehara(JPN)
	3rd	Justin Wong(USA)
CVS2	1st	Kindevu(JPN)
	2nd	Ricky Ortiz(USA)
	3rd	John Choi(USA)
MVC2	1st	Justin Wong(USA)
	2nd	David Lee(USA)
	3rd	Xecutioner(USA)
[illegible]	1st	Itabashi Zangief(JPN)
	2nd	Shou(USA)
	3rd	Kurita(JPN)
[illegible]	1st	Jackie Tran(USA)
	2nd	JinKid(USA)
	3rd	TomHilfiger(USA)
[illegible]	1st	Ryan Hart(UK)
	2nd	UNCONKABLE!!!(USA)
	3rd	Slips(USA)
[illegible]	1st	RTD(USA)
	2nd	Mick(USA)
	3rd	"Sownemisis(USA)
GGXX #RELOAD	1st	Daigo Umehara(JPN)
	2nd	Kindevu(JPN)
	3rd	RF(JPN)

夏の暑い日差しの中で、すべてを越えて僕らは出逢った。人種、性別、年齢……、ゲーマーという絆の前では、何てちっぽけなんだ、と気付いたのはEVOの会場に着いた1時間後だった。

目を合わせれば、フレンドリーに話し掛けてくるアメリカの選手たち。ゲームの話をするには言葉の壁が少しキツかったけれど、そこは身振り手振りで分かりあえた。普段やっていた技のモノマネが初めて活きた瞬間だった。大会の予選はアットホームな雰囲気。でも、ギャラリーはたくさん居るワケで、大規模なパーティをしている感じだ。

決勝では和やかな雰囲気が一変し、闘劇のようなピリっとした空気が会場を埋め尽くす。ホールの正面には特大スクリーン、整然と敷き詰められたパイプイスに、立ち見まで居る溢れんばかりのギャラリー。彼らが注目する先……、そこには言葉だけでは伝えられないドラマがあった。

ゲーマーのみが知りうる素敵な感覚、限られたコミュニティでの感動。それを国境・人種などのしがらみを越えて、共有しあえたのがEVO2K4だった。その熱さを読者の皆さんに感じ取ってもらいたく、アンケートを取ってきました。

EVO2K4参加者に聞く!
日本の対戦事情ってどうよ?

外国人プレイヤーのゲームへの想い――その熱い情熱が、日本人のそれと変わらないのは言うまでもないだろう(むしろ日本よりも熱いかも)。ここでは外国人プレイヤーに、日本の対戦事情についてどう感じているかを聞いてみた。みんなホントに対戦ゲームが好きなんです!

Question

Q.1 日本の対戦ゲーム環境についてどう思いますか?
Q.2 好きな日本人プレイヤーは居ますか? その選手はなぜ好きですか?
Q.3 日本人プレイヤーへ一言

Stomp out loud
ストンプ・アウト・ラウド選手

Q.1 僕は今年来日したのですが、日本のゲーム環境に感銘を受けました。みんなゲームを楽しそうにプレイしてました。世界一のゲーム環境でしょうね。
Q.2 「板橋ザンギエフ」「SHU」「ちび太」。全員がクリエイティブで素晴らしい!
Q.3 アメリカにいつでも来てください! 英会話の練習になりますしね!

Alex Lee
アレックス・リー選手

Q.1 世界中のゲーマーたちは日本のゲーム環境に憧れています。日本人プレイヤーはアメリカ人よりかなり強いと思います。こっちのゲーセンはかなりつぶれてしまいました……。日本ではゲーセンが多いからこそ、プレイヤーたちが強いと思います。
Q.2 「へるる」「キャサ夫」「ちび太」が好きです。ちょっと変わったスタイルなので、見ていて楽しいですから。
Q.3 これからもアメリカのプレイヤーの動機づけになれますように、日本人プレイヤーがさらに強くなるように願っています。

Eliot "Closet Remy"
エリオット「クロゼット・レミ」選手

Q.1 日本人プレイヤーのスキルはアメリカより一年くらい進んでいると思います。
Q.2 親切でゲームを本当に楽しんでいそう、「オオヌキ」と「ラオウ」が好きです。
Q.3 また日本人プレイヤーとやる機会があるように願っています。今度やったら全力で闘ってほしいです。そうすれば私たちもより強くなれるでしょう。

Psycho
サイコ選手

Q.1 日本のゲーム環境は、格闘ゲームに理想的なゲーム環境だと思います。特に、VF.NETのおかげで、コミュニティー感があるし、自分のプレイはどのレベルであっても十分楽しめます。プレイヤーが多いので、ライバルと競い合って、だれもがドンドンと強くなっていけるでしょう。
Q.2 「板橋ザンギエフ」と「ちび太」のプレイが好きです。前者は、シュンをどう使うべきか、自分の観点を大きく影響しました。後者は、落ち着いたユニークなスタイルで、すごいと思います。
Q.3 日本人プレイヤーと会えて良かったと思います。アメリカのバチャッ子は、日本人プレイヤーをとても尊敬しています。動画を見たり、対戦したりするのが非常に楽しいです。アメリカに来てくれる日本人プレイヤーも楽しめるように願っています。

Christian Garndo
クリスチャン・ガーンド選手

Q.1 日本のゲーム環境はたいしたものだと思います。電車などの利便がいいおかげで、遠く離れた選手でも簡単に会いに行けるのはとてもうらやましいです。
Q.2 ビデオを見てから、「ダイゴ」はだれにもマネできない読み合いができると思いました。「KO」の圧倒的なプレイもすごいと思いますし、「KSK」はアレックスを使って活躍できているのもすごい。
Q.3 アメリカに来てくれてありがとうございます! そしてインスピレーションを与えてくれてありがとうございます! 「ダイゴ」の優勝、おめでとうございます!

Myke
マイク選手

Q.1 世界中のゲーマーたちは日本のゲーム環境に憧れています。バーチャファイターのような複雑なゲームが人気があるということは、日本人プレイヤーはゲームに対して真面目な態度を持っていると思えます。高いレベルに達するには多くのトレーニングが必要ですしね。
Q.2 好きな日本人プレイヤーといえば、「大須晶」と「ネオタワー」です。二人は去年のEVOで知り合って、親切でとても強かったです! 後は、僕はカゲがメインなので、「養老影」のプレイに憧れています。
Q.3 EVOのような、日本人プレイヤーと会える機会がこれからもたくさんあるように願っています。

Anthony
アンソニー選手

Q.1 日本ではテレビゲームというのはかなり大きな産業だそうですね。ユーザーたちは喜んでいることでしょう。僕はサードの選手や大会が好きです。
Q.2 「すぎやま」! 「すぎやま」! 「すぎやま」! そして「ピノAB7」と「ラオウ」!
Q.3 ぜひアメリカにまた来てください! それまでにサードを強くならないとね〜。

another comments

Shou
鍾(ショウ)選手

世界中のゲーマーたちは、日本のゲーム環境に憧れています。海外のプレイヤーたちはみんな、日本人プレイヤーと同じレベルになれるように頑張っています。僕の一番好きな日本人プレイヤーは、強さとカリスマのある「キャサ夫」選手です。

Adam Yuki
アダム・ユウキ選手

日本人プレイヤーの目指す、完全無欠のようなプレイは、世界中のプレイヤーの目標であると思います。そのアプローチが僕に強い印象を与えました。西洋のプレイヤーもそれを目指してやり込んでます。

日本人プレイヤーの中、特に強さ・カリスマ・優しさのある「キャサ夫」「新宿ジャッキー」「へるる」と「ブルンブルン」が好きです。

Ryan Hart
ライアン・ハート選手

日本人プレイヤーのゲームに関するやり込みに感服します。日本のゲーセン行くと、どこでもレベルの高いプレイが見られます。海外のプレイヤーがそれを見て、自分たちも強くなりたちと思い、努力する気が沸いてきます。

Maddy
マディー選手

日本のゲーム環境は、西洋のプレイヤーの目標になっています。特に、ネット上での(お手並み拝見3のような)動画の生放送などは大人気です。

EVO総括!!

日本のゲーマーたちよ! 世界中のゲーマーは、日本に居る君たちをうらやましいと感じているのだ。自分たちがいかに恵まれた環境にあるか……君たちには今、さらなる修行を積む権利がある。いや、義務だろう。今以上の阿修羅となり、闘劇を目指せ! そしてEVO2K5ではさらなる強敵……そう、友と呼べる者たちが君を待っている! そして世界に広げよう、ゲーマーの輪!

EVO2K4チャンプに聞く!!
アメリカの対戦事情ってどうよ?

EVO2K4を制した四人のサムライ。彼らが大会を通じて、肌で感じた各タイトルの対戦シーンについて、チャンプならではの視点からコメントをいただいたぞ!

VF4EVO Champion 板橋ザンギエフ

想像していたよりもレベルが高くて驚きました。特にトップレベルの人たちは、日本のトップレベルが相手でも全く引けを取らないものと思われます。何よりゲームの仕組みをしっかり理解できているのはヤバいと感じました。大会は当然のごとくすべてが新鮮で、ほど良い緊張感を持ちながら楽しくプレイできました。

キャラやプレイスタイルにはほとんど偏りがなく、きちんと自分に合ったキャラを選んでいるのが印象的でした。

SSFⅡX Champion ウメハラ

みんな攻めっ気が強く、少しでも早く相手に触りたいという感じです。だから、青パン(Sサガット)が流行っているのでしょう。

『X』の強い人は西海岸側に多く、東海岸側の徹底したスタイルのリッキーやジャスティンは『X』を分かっていない感じ。そういったメンツでの大会だから、負ける相手は居なかった……というのが本音です。大味なキャラが多かったから、バイソンも使いました。細かい技術戦でなければ、リュウの良さは出にくいですから。

GGXX♯RELOAD Champion ウメハラ

『ギルティ』は、青リロが出ていないくらい流行っていないという現状なので、対戦レベルについて語るところは少ないです。

プレイスタイルはやはり攻め重視で、ソルを使っている人が多い。でも、やり込んでいるプレイヤーはほとんど居なかったから、負ける相手は居なかったという感じです。まあ、アメリカのプレイヤーはみんなさわやかだから、対戦していて気持ちいいですね。

C VS. S 2 Champion 金デヴ

かなり攻め攻めな感じのプレイスタイルと、徹底したガン待ちで対応するって感じでスタイルが分かれていました。キャラやグルーヴは日本と一緒でAグルが一番多くて、特にAアレがたくさん居ました。かなり嫌でしたね(笑)。闘劇に出ていたキムとキャンベルは当然として、知らない選手も強い人が多かった。コントローラーのせいもあってか相手のミスが多くて、何とか勝てちゃいましたね。でも、本当にリッキーの反応の早さとかヤバイ!

SFⅢ3rd Champion KO

アメリカ人は春麗とケンの使用率がとても高かった。プレイスタイルは、いわゆる対応型が多く、自分から攻めてくるプレイヤーがほとんど居ません。じりじりとした地上戦ばかりしてきます。

また、アメリカにはプレイヤー性能の高い人が多く、昨年と比べて圧倒的にレベルが上がってきていました。今では日本のトップレイヤーと比べても差は少ないでしょう。

ming scene that will be
blished in Arcadia Magazi
ur participation is great
preciated. Comments have

1. about the gaming
scene in Japan?

2. Do you have any

ますらおたちの宴

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P124-125 サムライスピリッツ零SPECIAL

「SP」初の全国大会が開催!

サムライスピリッツ零 SPECIAL

全国から100人以上のますらおが集った「第二回ドン・ぱんちょ杯」! 二日にわたって企画満載で繰り広げられ、暑い夏をしめくくった闘いをお届けしよう。

Text:猫@来栖　協力:JEO、トモノ、シン、猪鹿課長

天下一はだれだ?

8月21日・22日に大阪はチャレンジャー・ガムガム店で、『サムライスピリッツ零SPECIAL』(以下『SP』)の最強プレイヤーを決める『第二回ドン・ぱんちょ杯』が開催された。初日の1on1には参加者が89名、二日目の3on3には、46チームが全国から参加し、大賑わいとなった。

大会には闘劇2004優勝者の「ウチヤマ」、準優勝者の「どれみふぁでぐち」、ベスト4プレイヤーで、妖怪 腐れ外道(以下外道)を使いこなす「JEO」が参加。さらに「しぐるど」、「テル」、「タケ」、「アジン」、「フク」、「HK」、「カイ」などといった闘劇2004へ参加できなかった(しなかった)強豪たち、『SP』で力を伸ばしてきた新鋭のますらおが集い、最強を問うにふさわしい大舞台となり、ハイレベルな激戦が繰り広げられた。

大会後には、女性プレイヤー2on2(何と女装もあり)「ドン・ぱん子杯」と、前作『サムライスピリッツゼロ』(以下『無印』)で、闘劇出場者限定の大会が行なわれた。

遊びとはいえ多くの名勝負が繰り広げられるなど、サムライプレイヤーにとって、忘れられないお祭りとなった。

1on1を圧倒的な強さで制した「JEO」。コマンド入力の精度には定評がある。

100人オーバーの参加者の頂点に立ったのは、関東の強豪チーム【無職】。

本番は二日目の3on3だが、初日でもますらおたちの譲れない意地がぶつかりあった! この夏より熱かった1on1をリポート。

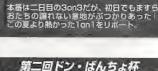
前哨戦で頂点に立ったのは?

1on1は三つのブロックに分かれ、トーナメントで代表者を競い合った。激戦のブロックを勝ち上がってきたのは、最強の外道使いである「JEO」。Aブロックの準決勝で、『SP』になってから評価を高めたキャラ幻十郎を使いこなす「猪鹿課長」、決勝で閑丸から火月にキャラ変えをした「ひで」、という二人の闘劇出場者を続けて撃破し、危なげなくコマを進めた。

そしてCブロックは、闘劇では結果を残せなかったものの、『無印』から最強と評価されている雲飛使いの「トモノ」が通過する。「FAG」、「ふんじ」といった強豪を倒して、実力顕在をアピールした。

この順当なA、Cブロックの結果とは異なり、Bブロックでは大波乱が起こる。「タム=リン」(タムタム)が奮闘し、「どれみふぁでぐち」(シャルロット)を撃破する。さらには『SP』で水邪から幻十郎にキャラ変えをした、闘劇覇者「ウチヤマ」を続けざまに倒し、ブロック優勝を勝ち取ったのだ!

決勝リーグの第一試合は「JEO」対「タム=リン」。実は第一回ぱんちょ杯時に「JEO」チームは「タム=リン」に三タテされている。試合は雪辱に燃える「JEO」が執念の勝利。続く「トモノ」戦でも「タム=リン」が連敗し、決着は「JEO」対「トモノ」の幾度となく大会の決勝を争ったカードとなった。

接戦が予想されたが、前転キャンセル外道の烙印押し(以下前転烙印)が唸り、弱冠十六歳の「JEO」が1on1の頂点に立った。

前転烙印は最速でキャンセルすれば、発生は16フレーム。見切るのは非常に困難だ。

要所を締めたのが前転烙印。無敵のある移動から、体力三分の一を奪う投げは強烈!

第二回ドン・ぱんちょ杯 1on1 決勝リーグ表

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	-	X0-2	X0-2
[illegible]	○2-0	-	○2-1
[illegible]	○2-0	X1-2	-

第二回 ドン・ぱんちょ杯 3on3

全国からの予選通過組12枠、当日通過組4枠。計16組がここに集った。注目キャラ・注目プレイヤー、戦術、すべてがここに集約！

団体戦の結果は？

多くの強豪チームが結成された中、注目は【無職】(トモノ、ウチヤマ、フク)と【全部】(JEO、ドン・ぱんちょ、はやし)、【モラリスト(とれとれ)以外】(どれみふぁでぐち、キース、とれとれえもん。)の3チーム。

順調に勝ち上がってきた【全部】と【モラリスト〜】は準決勝で対峙した。勢いがある【全部】中堅「JEO」が【モラリスト〜】大将「どれみふぁでぐち」を引きずり出したが、冷静さが持ち味の「どれみふぁでぐち」が粘りを見せる。ここまで「だもぼ」にしか負けていない「JEO」、続く【全部】大将「はやし」を連破し、逆転勝利を収めた。

決勝は【モラリスト〜】と【無職】。【無職】が先鋒に出してきたのは、この日絶好調の「トモノ」。彼の勢いは決勝でも止まらず、見事に3タテを決めた。彼は「ひで」に負けただけで、予選を含めると、15タテ+6タテという圧倒的な強さで大将「フク」に出番を与えず、優勝を決めた。

大会名勝負

しぐるど(破沙羅) VS. そーま(炎邪)

今は無き名店・カニスポでシングル大会三連覇という覇業を成した「しぐるど」は終始優勢に試合を進める。しかし、低空空刺しのミスと、しゃがみCの空振りに六道烈火を決められて敗北した。わずかなスキが命取りになった。

ミスに六道烈火をクリーンヒット。この離行を「そーま」は確実に決めてみせた。

大会名勝負

犬龍(ミナ) VS. カイヌマ(シャルロット)

関西最強のミナ使い「犬龍」に対し「カイヌマ」は距離を詰めて、一発狙いのジャンプ強斬りを振っていく展開。「犬龍」は防御崩しを反撃に使ってリードしたが、終盤で防御崩しをスカされ、「カイヌマ」の絶命奥義をくらってしまう。

ジャンプ強斬りを十分に印象付けておいて、狙い澄ましての絶命奥義は見事だった。

大会名勝負

やま(タムタム) VS. FAG(半蔵)

「やま」の➡+Cと、各種斬り攻撃、飛び道具での立ち回りに押さえ込まれた「FAG」は、終止ペースを握られる。しかし、要所での防御崩しと、距離を合わせた得意技・前転キャンセルモズ落としで、接戦を制した。

最終戦両者体力無しの状態、➡+Cに前転キャンセルモズ落としが決まる！

大会名勝負

どれみふぁでぐち(シャルロット) VS. トモノ(雲飛)

体力をリードされ、何とかばん回したい「どれみふぁでぐち」だったが、天機七曜を中心にした立ち回りに対応ができない。「トモノ」はジャンプ強斬りからの連係で勝負を決定付け、最強の称号と共にチームを優勝に導いた。

「トモノ」の強さが、ついに全国大会で開花した！　彼を倒すのはだれになるのか？

大会注目剣技

シンの「SP式無の境地」

水邪使いの「シン」は、『SP』では珍しく無の境地を大ダメージに結び付けられるプレイヤー。境地ゲージをため、立ちC→空キャンセル弱円月→ジャンプ中斬り→無の境地発動。ジャンプ中斬りから無の境地がつながり、一気にダメージを与えていた。

大会注目剣技

トモノの「トモノ投げ」

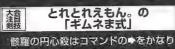
低空天機七曜や垂直or前方ジャンプからジャンプ強斬りを深めに当て、そこから防御崩しを仕掛ける連係。防御崩しの裏の選択肢はしゃがみ強斬り。ヒット時には天猛金翅が連続技になり、ジャンプ強斬りヒット時でも連続技になるので強力だ。

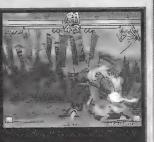
大会注目剣技

文具売場の「新・文具ハメ」

幻十郎を使いの「文具売場」は、独特の連係に磨きをかけていた。相手を画面端に追い詰め、弱桜花→立ち弱斬りで相手を固め、落ちてくる桜花としゃがみ中斬りでガードを崩し、ダッシュ弱斬りから弱三連殺or光翼刃or五光斬の連続技を決めていた。

大会注目剣技

とれとれえもん。の「ギムネま式」

骸羅の円心殺はコマンドの➡をかなり遅らせて入力しても成立する。これを利用したのが「ギムネま式」で、技の硬直中に⬅⬉⬆⬈まで仕込んでガード→様子見を繰り返す。そして投げ間合いに入った瞬間に➡を入力し、相手を吸い込んでいた。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.54
SEPTEMBER 30 2004
Text：MVP

ゲーセン占い

B型かAB型の人は、残暑バテで集中力が低下しやすい時期。プレイが雑になったら、一度外の空気を吸うといいですよ。
A型かO型の人は、知識をどんどん吸収できそう。いろいろなところからネタを仕入れて、プレイの糧にしましょう。

combo BBS 連続技掲示板

学生さんはそろそろ夏休みボケが解けたころ？　新作の情報もありますが、まずは稼働中のゲームの連続技をどしどし作っちゃってください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ：K'(スーパーキャンセルモード)
●(画面端)ジャンプD→しゃがみC→➡+A→弱アイントリガー~セカンドシェル→(弱アイントリガー~)セカンドシュート→弱クロウバイツ(→ミニッツスパイク~ナロウスパイク)→弱クロウバイツ(→弱ブラックアウト)→チェーンドライブ

全必殺技を使った実用的な連続技。弱クロウバイツ→弱ブラックアウト→チェーンドライブは中央でも狙えます。
(神奈川県　全日本八稚女連盟@げんさん)

㋵：新作の連続技が早速届きました。実用度の高い優れた連続技なので、K'使いならマスターしておきたいですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：メイ・リー(ST：アンヘル、シャンフェイ、雛子)
●(画面端)ジャンプB→しゃがみB→しゃがみA→弱回し蹴り(2段目)~弱後ろ回し蹴り(BC同時押し)(→構え変更)→近距離立ちB×2(→構え変更)→ジャンプA→しゃがみA×2→弱回し蹴り(2段目)~弱後ろ回し蹴り(BC同時押し)(→構え変更)→近距離立ちB×2(→構え変更)→しゃがみA×3→弱回し蹴り(BC同時押し、1段目)~弱後ろ回し蹴り(→構え変更)→近距離立ちB→近距離立ちA(2段目)(→構え変更)→ダッシュしゃがみA→近距離立ちD→弱回し蹴り(1段目)~弱後ろ回し蹴り(→構え変更)→しゃがみC(→構え変更)→かかと落とし~強回し蹴り→弱回し蹴り(1段目)~かかと落とし~強回し蹴り→弱メイ・リー　チョ~ップ！→強メイ・リー・ダイナミック！

ヒット数を重視した、パワーストック五つ使用の連続技です。操作が忙しいのでリズムが重要になります。
(新潟県　K-taniさん)

㋵：ストライカーは雛子、アンヘル、シャンフェイの順で呼びます。ここまで長い連続技はめったに無いのでは？

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002：メイ・リー
●(画面端、ヒーローモード)しゃがみC→(クイックMAX発動→変身→)ディスポジションフロッグ

内容は普通ですが、両手で入力すると音ゲーをやっているみたいでカッコいいです。
(大阪府　L.E.K.Sさん)

㋵：片手での入力も可能ですが、あえて両手で入力するのがポイント。5回連続の同時押しは、まさに音ゲー。

真・JUNK部屋!!

今回のお題は、多くの『KOF』シリーズで見られる不思議なジャンプです。

ジャンプ→ジャンプと2回連続で行なおうとすると、普通は間に「着地~ジャンプし始め」の動作が入ります。しかし、1回目のジャンプの着地寸前にボタンを押しつつレバーを上方向に入れておくと、前述の動作をキャンセルして昇りジャンプ攻撃が出せます。

さらに、この方法で出した昇りジャンプ攻撃には、1回目のジャンプの属性が適用されるのがポイント。例えば、「小ジャンプ→特殊入力で昇り通常ジャンプ攻撃」とした場合、2回目のジャンプ中に出る攻撃は通常ジャンプ中の性能ではなく、小ジャンプ中の性能になるのです。ジャンプの種類でジャンプ攻撃の性能が異なるキャラは、意外に有効なテクニックになりますよ。

事前のジャンプの属性て昇りジャンプ攻撃が。レオナ使いは普通に使っている!?

基板の裏側 Reverse side of PCB

107 ガー■ポーズの妙
ザ・キング・オ■・ファイターズ200■

紅丸のMAX2である■■■は、相手に紅丸の攻撃をガードさせつつ当てると、ガード不能技なのにガードできます。
(神奈川県　ゆたかさん)

㋵：■■■は厳密には「相手に技」らしく、紅丸が別の技を出すことで相手にガードポーズを取らせれば、■■■はガード可能になります。ガード不能技というイメージがあると非常に不思議な現象ですが、その原理は意外と単純なようです。

108 空中■遊・改
ザ・キング・オ■・ファ■ターズ200■

庵で強鬼焼き(空中ヒット)をスーパーキャンセルすると、まれに空中浮遊状態となり、ここでジャンプ中➡+Bを出すとそのポーズのまま後方へ進みます。かなりのスピードですが、まりんのジャンプやデュオロンの飛毛脚なら追い越すことができ、その後ダッシュで押し戻すと見た目がかなり笑えます。
(栃木県　宗慈さん)

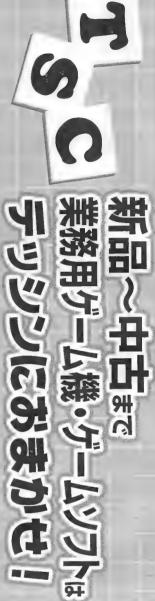
㋵：進化した空中浮遊(?)ともいえる、移動現象付きの空中浮遊です。見た目がホントに間抜けで面白いですね。

㋵&オヤジの編集後記

㋵：聞いて聞いて！　前にもやってたXboxの某アクションゲーム、インターネットランキングを使った大会の第二回予選で、今度は世界1位になったよ！
爺：わぉ！　んで、予選終了ってことは、今はヒマ？
㋵：そうだね。『Quest of D』が全国的に出回るのを待ってるんだけど。
爺：オレも同じ。
㋵：じゃあ、強くなったらパーティー組む？
爺：いいねぇ。㋵はすぐに突っ込むから、オレがサポートしてあげるよ。
㋵：爺の職業は？　オレは僧侶のつもりなんだけど。
爺：戦士かなぁ……。

ザ・勘違い'04

投稿数の関係から、2回連続のザ・勘違いです。ちょっとした勘違いから赤面してしまったこと、ありませんか？　今回は全国多数の皆さまより、『GGX』シリーズのソルの挑発について。これが「家を見せろ」と聞こえるそうです。本当は「見栄を見せろ」とわずかに1字の違いなのですが、ずいぶんと違う内容になりますね。……というか、「見栄」は「切る」か「張る」ものなのでは!?

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集　●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第57回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

汎用パドルを作ろう① (全3回)

古くからある入力デバイスにセンサーを使用したパドルがある。しかし、最近はゲームセンターでもパドルをあまり見かけなくなった。実際、ブロック崩し系のゲームなどでもパドルではなく、レバー操作のものが主流になりつつある。ゆえに、パドルの入手が難しくなってきた。今回の連載では、どんな基板にも流用可能な汎用パドルを製作することを最終目標としている。

汎用パドルを作ろう

1 センサーの基本を知る

パドルとはどんなものか? そしてまた、どんな特徴があるのか? まずはそこから見ていこう。

パドルが危機に瀕している

ブロック崩しなどでおなじみのパドル。パドルにはフォトインタラプタという部品が使われているが、これが壊れやすい。接続を間違えた場合は一発で。経年劣化も激しい方だ。消耗品であり、新作にも採用されなくなっているためか、かつては安価で入手性のよいものであったパドルが、最近入手しづらくなっている。

レアになりつつあるパドルを調査して実態を明らかにし、アーケーダーライフに役立ててもらおうというのが今回の企画だ。まずはパドルの基本を理解してもらい、その知識を礎として、パドルの活用、流用を考えていきたい。

センサ基板からの信号について

知識のとば口として、パドルを特徴づける要素を見ていこう。パドルにはいくつかの種類があるが、右図の通り機械部分の共通性は高い。違いはセンサ基板にある。まずは、センサ基板の信号から。ゲーム基板のセンサ入力には、Lo有効(センサ入力部がHiに固定されており、パドルからの信号がLoになったときに信号として認識)と、Hi有効(上記とは逆で、入力部はLo、パドルからの信号がHiのとき信号として認識)の2種類ある。無論、センサの仕様も、それに応じた2種類存在する。

続いて、ゲーム基板のセンサ入力部をHi状態またはLo状態にするための抵抗について。Hi状態にする抵抗をプルアップ抵抗、Lo状態にする抵抗をプルダウン抵抗という。ゲーム基板側に付いていることもあれば、センサ基板に付いていることもある。違いはプルアップかプルダウンか、そして抵抗値にある。

最後に、Hi&Loのときに流れる電流量について。これもそれぞれ変わってくる。

以上の要素が合致したパドルは、互換性があるといえる。流用が可能だということだ。パドルの仕様は次ページの表を参照してほしい。

パドルの構造

ノブ

直径40mmぐらいのものが多い。このノブが「はめ殺し」構造であることが多いために、専用パネル以外への取り付けが面倒になっている。

ギヤ

どのパドルでも、ギヤ2段による加速を行なっている。パドルにより、微妙にギヤ比は異なるのだが、ほかのゲームに流用不可能、というほどの違いではない。

フォトインタラプタ

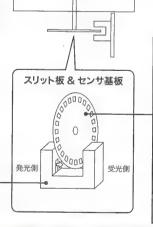
光を当てると電気の流れを遮るスイッチ、それがフォトインタラプタ。スリット板によってLEDからの光が遮られたり通されたり。これ応じて作動する。図では一つだが、実際は二つ使用。二つで回転検知するのだ。

左の赤外線LEDから常に光が出ている。フォトインタラプタでは、通常よりLEDにかなり多くの電流を流しており、その分劣化するのが早い。

スリット板

パドルにより、使用されているフォトインタラプタはかなり異なるのだが、スリット板はほとんど同じ。

これは、ほかのパドルからの部品の流用や改造を考えると、かなり有利だ。

どのパドルでも、スリット板の直径は約36mm。そして、穴数が24個のものを使用している。

ノブ穴が開いたパドル専用パネル。パドルには、取り付け鉄板を装着。

パドルのパネルへの取り付け

パドルを通常のコントロールパネルに取り付けるのは面倒。前述のように、パドルの直径が40㎜程度あるからだ。普通のレバー穴に取り付けるためには、ノブの付いた軸を引き抜かなくてはならない。カネコ『NOVA』用、カプコン『ブロックブロック』用は一度セットするとネジ部分を金属のフタで閉じてしまうため、次にパネルから取り外すときに苦労する。だから、写真のようにレバー用の取り付け鉄板を介し、パドル専用のパネルに取り付けるといい。

2 センサ基板回路集

各種センサ基板の回路図と解説図を紹介しよう。これだけまとめて図面が掲載されるのは初のことだろう。図中のSはセンサ出力を示している。もしパドルの回転と逆に動作する場合は、Sの配線を入れ替えよう。

※『ゴークス』用、『さるかにハムぞう』用（『NOVA』用）、『オメガ』用はコネクタ、ハーネスが共通であることが分かる。

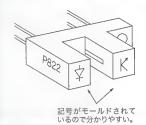
	東亜プラン『ゴークス』用	タイトー『アルカノイド（R）』&『プチカラット』用	カネコ（※4）『さるかにハムぞう』用	カプコン『ブロックブロック』用	カプコン『ロストワールド用』（ローリングスイッチ）	日本システム『オメガ』用
コネクタピン配置（※1）	S 5V GND S	5V GND S S	S 5V GND S	5V S S GND	S GND 5V S	S 5V GND S
回路図（※2）	5V, 150Ω, フォトインタラプタ, S, プルダウン抵抗	2SC1740, 5V, S, 470Ω, 5.6kΩ, 3.6kΩ, 150Ω, 2本で2.2kΩ	5V, 2.2kΩ, 180Ω, 0.01μF, S	5V, 330Ω×2（2本で165Ω）, S, 3.3kΩ	5V, 3.3kΩ, 150Ω, S	5V, 1.8kΩ, 180Ω, 0.022μF, S
※3	標準タイプ	標準タイプ	特殊タイプ	標準タイプ	標準タイプ	特殊タイプ
	交換可能	交換可能	交換不能	交換可能	交換可能	交換不能
	Hi 有効	Hi 有効	Lo 有効	Hi 有効	Lo 有効	Lo 有効
解説	プルダウン抵抗を付けるスペースがセンサ基板にある。プルダウン抵抗が無い状態（つまりオリジナル）では、使用できる基板が限られる。	プルダウン抵抗付き。出力電流を増大させるバッファ付き。図に示す抵抗（5.6kΩ、3.6kΩ）が、最初から2.2kΩ1本のバージョンもある。	プルアップ抵抗付き。フォトインタラプタは出力側が3本足の特殊なものが使われている。バッファ内蔵型と思われる。コネクタ部分のプリントパターン切れが起こりやすいので注意。	プルダウン抵抗付き。メカ部分はカネコ『さるかにハムぞう』用（『NOVA』用）と同じものが使われている。330Ωの抵抗を2本使用しているのは、LED点灯用の電流量を稼ぐためだ。	プルアップ抵抗付き。非常にぜいたくなことだが、ローリングスイッチでブロック崩しをプレイすることも可能だ。	プルアップ抵抗付き。フォトインタラプタは、1個のパッケージに2回路入っているものを使用。ゲーム内容は、セガのブロック崩し『ギガス』とほぼ同じ。
フォトインタラプタ取付方向						

※1：S= センサ出力 / ※2：実際は図に示す回路が二つある / ※3：上段「フォトインタラプタのタイプ」中段「部品交換」下段「出力信号」／ ※4：『NOVA』用も同様

フォトインタラプタの交換

動作しなくなったセンサ基板。これは、フォトインタラプタを交換することで、ほとんどの場合修復 [illegible] 入手したのは東芝製の TLP822。サトー電気（http://www.satodenki.com/）で1個147円 [illegible]

TLP822 の外観

記号がモールドされているので分かりやすい。

センサ基板によりフォトインタラプタの取り付けピッチは異なるが、TLP822のリード引き出し部には、かなりスペースがあるため、大抵のものに取り付け可能。上図の取り付け方向を参照し、交換に挑戦してみよう。フォトインタラプタの外形がオリジナルと変わることになるが、実際にはセンサ光の通過部分（スリット部分）と2個のフォトインタラプタの取り付けピッチが合えば、問題無く動作する。ただし、センサ基板によってはTLP822のネジ穴の部分を切り取らなければ実装できない場合があるかもしれないので注意しよう。

フォトインタラプタ取り付け方向

『ゴークス』用

『アルカノイドR』用

『ローリングスイッチ』用

『オメガ』用

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和**63**年

コナミ

グラディウスII

開発元	コナミ	ジャンル	横スクロールシューティング
発売元	コナミ	操作系	8方向レバー+3ボタン

システムボード	ツイン16システム
CPU	68000×2+Z80
サウンド構成	YM2151+PCM音源
表示色数	カラー
スペック	+5V/+12V電源

シリーズ最高峰!?
横シューの金字塔

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

FM音源のYM2151。FM音源を感じさせない、素晴らしい音色を奏でていた。

ステレオ切り替えジャンパ。データがモノラルなため、残念ながら未使用。

セラミック発振子。もげやすい。もげるとボイスが出なくなるという症状が出る。

DETAILS

サウンドROM
セラミック発振子
オシレーター
音源制御用CPU(Z80)
サウンドROM(PCMデータ)
メインCPU×2(68000)
FM音源(YM2151)
アンプ回路
データROM
プログラムROM
DIPスイッチ
44ピンJAMMAエッジコネクタ
ステレオ/モノラル切り替えジャンパ
音声ボリューム

用語解説

ツイン16システム：その他のタイトルは『ハードパンチャー』、『M.I.A.』、『キューブリック』、『魔獣の王国』と、変わり種ばかり。このマザーの性能を十分に引き出し、そして沢山の人に長く愛され、煮詰まった攻略をされたのがこの『グラディウスII』です。

改造プログラム：本作は、改造プログラムROMが数多く出回った作品でもあります。無敵化、ゾンビ化、レーザー/リップル入え替え、貫通レーザー化（氷が一撃で画面から無くなる）などなど。いずれもゲームバランスを崩すものでお話にはなりませんが、ゾンビ化は復活の練習に役立った模様です。3-4辺りを、一晩中やっていた記憶があります。

HARDWARE CHECK

68000CPUを二つ使った、その名もツイン16システムというマザーボード。A4を縦に少し伸ばした程度の大きさで、初期ロットは4Mマスクではなく、512kのROMボードが使われた3枚基板となっています。システムボードなのに、コピー対策のセキュリティチップはありません。これにはタネがあり、4MマスクROMはEP-ROMとピン配置が異なり、マスクROM製造のインフラが無いと、複製不能なのです。

名曲が詰まったサウンドROM。ピッチピチにデータが詰まっている。

今なお古びないグラフィック。最近発売された『グラディウスV』で記憶が蘇った人も多いのでは?

君は知っているか?

大ヒットとなった名作『グラディウス』の続編。基本的なシステムは前作と変わらず、特定の敵を倒すと出現するパワーアップカプセルを拾い、武器を選んで装備。多様多彩なステージやボスをクリアしていくというものです。

大きく変わったのは装備のバリエーション。スタート時に4種類の組み合わせから選びます。1番目は前作と同じスタンダードな装備ですが、一番好まれたのが『沙羅曼蛇』から生まれたリップルレーザー+2WAYミサイルの4番装備であったようです。

最初は残機エクステンドが7万エブリだったのですが、特定のエリアでのエクステンドが容易なため永パが成立し、すぐに15万エブリのNEWバージョンに差し替えられました。また、俗に海外版と呼ばれているコンティニュー付きのバージョンもあります。

面白いことにタイトル画面のデータは、2枚目の基板の128kのROMに焼き込まれています。これを海外版に差し替えるだけで、タイトル画面のみが「VULCAN VENTURE」となります。

ゲー事典　残念ながら『グラII』は音声回路はステレオ構成なのですが、音楽データがステレオではないため、どうあがいてもモノラル音声です。何でも中を覗いた友人によると、サウンドROMの中にはデータがぎっしり詰まっているため、音像定位のデータを入れる余裕が無いとか。ほんまかいな？

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合がありますので、ご了承ください。

秋の訪れとともに、大会情報をあなたに!

絶賛稼働中の「GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL」。今月は闘劇での活躍がめざましいkaqnが新しく店員を勤める五井チャリオットの大会情報や大阪で見つけた「バトルクライマックス!」の熱いイベント、横浜パソピアードで行なわれる「Virtua Fighter4 Final Tuned」のパソピ杯など盛りだくさんでご紹介!ほかにも各地で行なわれる音ゲー大会をピックアップしてみたので見てみてほしい。中には大規模な大会や団体戦もあるぞ!

ランバト前のデッカイ花火(大会)打ち上げます!

店員kaqn五井チャリで復活!

第1回闘劇『GGXX』優勝チームの原動力となったkaqnが船橋のゲームフジからチャリオット五井店へ移動となってのイベント第一弾!

[タイトル] "GGR"プレ・五井チャリオットギルティランバト
[会　場] ゲームチャリオット五井店2F 特設スペースにて
[住　所] 千葉県市原市五井中央西2-1-1
[開催日] 10月2日(土) 夕方5時スタート
[大会ルール] シングルトーナメント大会。2本先取でジャンケンで勝った方が1P、2Pを選択。
[参加費] 無料
[参加方法] 当店2Fカウンターにてエントリー受付中。事前エントリーされたお客さまは当日16時までに集合してください。当日16時まで受付中。
電話、メールでのエントリーは受け付けておりません。
[問い合わせ先]
TEL:0436-23-5533
担当者:兼岡、小柳(kaqn)
FAX:0436-23-5820
[ホームページアドレス]
http://gamechariot.com/

闘劇2004の活躍が記憶に新しい名物店員kaqn。

北海道・東北

北海道

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7南興ビル1・2F
☎011-512-1868

10/8　20:00 WCCF U-5大会
◆グループリーグ&トーナメント方式、人数により変更
10/22　20:00 WCCF U-5大会
◆グループリーグ&トーナメント方式、人数により変更
毎土曜　16:00 VO4 バトルトーナメント
◆一人でも参加OK

宮城県

★アミューズメントパークアクライム/パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-375-9908

10.3,10.24　15:00 頭文字D 大会　D-nation
◆予選、予選通過13名が決勝へ、予選代は実費です。
10/17　17:00 ヴァンパイアセイヴァー　be in high spirits Honorable fight
◆参加費無料、当日対戦台2台用意
10/31　15:00 頭文字D 大会 D-nation 決勝
◆決勝、予選通過者13名+前大会1、2位+当日枠1名の16人トーナメント。12月まで毎月開催、1月にグランドチャンピオン大会D-BESTを予定

※詳細は店舗まで

関東

10/31　15:00 SFⅢ 3rd 大会
◆個人主催大会

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot/com/

10/2　17:00 GGXX #RELOAD「プレ・五井チャリオットギルティランバト」
◆エントリー受付は当日の16:00まで、参加費無料

東京都

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

10/2　19:00 ストⅢ3rd ランバト
◆個人戦
10/10　17:00 Zガンダム DX ランバト
◆2on2
10/17　17:00 VF4 FT VFR ポイントランキング
◆3on3
10/23　19:00 ストⅢ3rd ランバト
◆個人戦
10/24　17:00 Zガンダム DX ランバト
◆2on2
10/31　17:00 ストⅢ 3rd 3on3
◆当日抽選にてチームを決定

※詳細は店舗まで

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F　☎043-424-6070

10/1　19:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費無料
10/2　17:00 ファイターズヒストリーダイナマイト 大会
◆参加費無料
10/2　19:00 フライングパワーディスク 大会
◆参加費無料
10/8　19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
10/9　17:00 KOF'98 大会
◆参加費100円
10/16　17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加費無料
10/22　19:00 GGXX #RELOAD ランダム2on2
◆参加費無料、お一人様でもOK
10/23　17:00 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費100円、場合によりKOF2002に変更あり
10/29　19:00 ストⅡX 大会
◆参加費無料
10/30　17:00 サムライスピリッツ零SP 2on2
◆参加費無料

群馬県

★エスペランサ高崎
高崎市飯塚町370-1　☎027-364-8183

10/9　21:00 KOF NEOWAVE 大会
◆カード使用可
10/10　19:00 KOF 2002 フリープレイ
◆参加費一人500円
10/11　21:00 KOF 2002 大会
10/24　16:00 ドラゴンクロニクル 天空大決戦大会
◆参加費無料、18才以下限定

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

10/9　19:00 パカパカSP 大会
10/23　19:00 パカパカ2 大会
毎土曜　20:00 GGXX #RELOAD 大会
※当日受付のみ、参加費はすべて無料

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
http://www/sega-am/jp/

10/31　14:00 月イチ GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円、受付は10/29まで、フリープレイあり

※大会の詳細は店舗まで

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://ec/uuhp/com/~smaki/

10/2　20:00 鉄拳4 大会
10/9　22:00 第3回VF4 FT 大会
10/16　20:00 KOF 2002 大会
10/23　22:00 第4回VF4 FT 大会
10/30　20:00 鉄拳5は来月発売するのか?鉄拳TT 大会

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1　YBビル1F　☎0294-21-0512

10/2　14:00 GGXX #RELOAD シングルトーナメント
◆キャラ固定
10/9　17:00 SCNソウルキャリバーⅡ トーナメント
◆SCNルール
10/17　17:00 SFⅢ 3rd トーナメント
◆キャラ固定
10/24　13:00 音ゲー チームトライアスロン
◆DDR、ポップン、GF、dmを使用したチーム戦　2~4名までのチームで4種目。一位から三位までポイントありで総ポイントで決着。
10/30　15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆キャラ固定

本格的プロレス風バトクラ大会！

プロレスファンにはたまらない『バトルクライマックス！』のイベントを店ぐるみで盛り上げるアミュージアム茶屋町店を紹介！　このイベントは見に行くだけでも価値はあるぞ！

[タイトル]　バトルクライマックス「茶屋町真鬼撃」
[会　場]　アミュージアム茶屋町店
[住　所]　大阪府大阪市北区茶屋町15-34
[開催日]　10月24日(日)　「茶屋町真鬼撃」
[ルール]　カード制限無し店内対戦トーナメント制(引き分けの場合「バトクラじゃんけん」にて決着)「バトクラじゃんけん」とはバトクラカードの三すくみの関係を活かしたじゃんけん。「最初はダー！　じゃんけんポン！」でカードを提示し勝敗を決める。
[参加費]　無料
[参加方法]　店頭にてエントリー
[問い合わせ先]　TEL:06-6377-7767

毎回さまざまなレスラーに扮して登場する店員さん。その後の実況は一聴の価値アリ！

10/24　13:00 CAPCOM FIGHTING Jam 大会
◆この時点で未発売の場合は中止
10/28　19:00 第60回 GGXX #RELOAD 関西ランキングバトル
10/31　15:00 VF4 FT ちび太・南アキラ 百人組み手
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2階
☎075-603-3220
http://www/sega-am/jp/

10/24　15:00 第6回 GGXX#RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14時より。定員32名
10/31　15:00 第19回 WCCF 六地蔵CUP
◆参加費800円、受付は当日14時より。定員32名

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530

10/5　17:00 KOF NEOWAVE 大会
10/12　20:00 VF4 FT 大会
10/19　17:00 Zガンダム DX 大会
10/26　20:00 VF4 FT 大会
毎水曜　17:00 ドラゴンクロニクル大会・昼の部
　　　　21:00 ドラゴンクロニクル大会・夜の部

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

10/3　15:00 KOF NEOWAVE 大会
10/17　15:00 Zガンダム DX 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F
☎075-502-5765

10/9　18:00 頭文字D3 大会
10/23　18:00 頭文字D3 大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F
☎075-251-2323
http://www/a-cho/com/

10/2　17:00 第4回 クイズマジックアカデミー a-cho ランバト
10/2　17:00 カプエス2 2on2
◆チーム内グルーヴ被り禁止
10/3　15:00 第45回 ストZERO3 ランキングバトル 2on2
◆チーム内キャラ被り可
10/9　13:00 ギターフリークス11th&ドラムマニア10th 大会
10/10　13:00 サムライスピリッツ零SP あちょぉ～杯 参対参
◆チーム内キャラ被り禁止
10/14　19:00 第59回 GGXX #RELOAD 関西ランキングバトル
10/16　19:00 VF4 FT 第33回 a-cho ランキングバトル 3on3
◆参加費100円
10/17　14:00 鉄拳4 大会

中部

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip/tosp/co/jp/i/asp?i=azpress

10/2　20:00 餓狼伝説SP 2on2
10/3　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
10/9　20:00 ストEX2PLUS 2on2
10/10　17:00 GGXX #RELOAD 2on2
10/11　20:00 ストZERO3 大会
10/16　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
10/17　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
10/23　20:00 GGXX #RELOAD 2on2
10/24　17:00 北陸最強決定戦ハイパーストII 大会
10/30　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
10/31　17:00 SFIII 3rd 大会
毎金曜　20:00 KOF NEOWAVE 大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1　☎0766-24-3555
http://gamegoddess/fc2web/com/

10/2　21:00 KOF NEOWAVE ロンリーバトルトーナメント3
10/9　21:00 KOF2002 ロンリーバトルトーナメント
10/10　21:00 SFIII 3rd 真ブロッキングバトル
10/16　21:00 KOF NEOWAVE ロンリーバトルトーナメント4
10/23　21:00 KOF2002 TEAM MODE3on3
10/30　21:00 KOF2002 ロンリーバトルリーグ
※大会はすべてキャラ変更なし、詳しくは店頭またはHP参照

★オレンジハット砺波
砺波市新又147-1　☎0763-33-1863
http://ip/tosp/co/jp/i/asp?i=d4e7hk

毎週金　19:30 KOF'98 大会
毎週土　19:30 GGXX #RELOAD 大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

10/1　17:00 VF4 FT 大会
10/10　14:00 ドラムマニア 大会
10/23　16:00 Zガンダム DX 大会

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F　☎03-3677-7609
http://www/geocities/jp/carol_game/

10/2　19:00 第4回 KOF NEOWAVE 大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
10/3　20:00 第5回 VF4 FT 大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
10/10　19:00 第10回 GGXX #RELOAD 大会
10/11　19:00 第3回 ストIII 3rd 大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
10/17　20:00 第6回 VF4 FT 2on2
◆一人参加も可
10/23　19:00 第5回 KOF NEOWAVE 大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント
10/24　19.00 第11回 GGXX #RELOAD 大会
10/30　19:00 第1回 CAPCOM FIGHTING Jam 大会
◆場合により変更の可能性あり
10/31　20:00 第7回 VF4 FT 大会
◆予選リーグ戦の後、決勝トーナメント

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

10/17　20:00 ストIII 3rd 大会
◆参加費100円
10/23　16:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円

神奈川県

★ムトス相模原店
相模原市中央2-1-5　☎042-776-5001

10/9　19:00 第31回 WCCF 大会
◆フリーペア戦、16チームまで

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13　☎046-257-2413

10/11　15:00 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円、受付OPENより
10/17　15:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費無料、受付OPENより
10/22　20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円、受付OPENより
10/23　19:00 VO4 2on2
◆参加費無料、受付OPENより
10/24　17:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費無料、受付OPENより

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F　☎046-257-2413
http://www/nona/dti/ne/jp/~pasopi/

毎土曜　18:00 VF4 FT PPR ランキングバトル
◆シングル戦、45秒の3本勝負、当日受付のみ
10/24　13:00 VF4 FT 3on3 パソピ杯
◆参加費900円(一人300円)、事前エントリーのみ受付

VF4 FTで第二回パソピ杯 3on3が開催決定！

ここではパソピアード横浜にて行なわれる第二回パソピ杯 3on3大会を紹介するぞ！　前回の34チーム(129名)という参加者の中にはバーチャ神「ちび太」をはじめ「ヌキ」や「大須アキラ」、「ジン」などの全国クラスのプレイヤーたちも数多く居たぞ！　バチャっ子にとって権威ある大会になることは間違い無いだろう！

[タイトル]　バーチャファイター4 FT 3on3パソピ杯
[会　場]　パソピアード横浜
[住　所]　神奈川県横浜市西区南幸1-5-24　大洋ビル1F
[開催日時]　10月24日(日)　13:00～
[大会ルール]　大会方式は、3本先取の勝ち抜き型 3on3で開催。
[参加費]　1チーム900円(一人300円)
[参加方法]　TEL・WEB・来店エントリー、事前エントリーのみ受付(当日エントリー不可)
※エントリー状況は事前にWEB上で確認できます。
[お問い合わせ]　TEL045-311-8324
[ホームページアドレス]　http://pasopiard.natsu.gs/

香川県

★ハイテクランド セガ 丸亀

丸亀市川西町北2319-1 ☎0877-28-0660
http://www/sega-am/jp/

10/10 20:00 ガンダム DX ゴッグズゴック祭り
◆定員32名、詳しくは店頭まで

9/26 20:00 VF4 FT 激闘「急章」
◆定員32名、詳しくは店頭まで

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

10/4、18 20:00 MJ2、麻雀格闘倶楽部3 大会
10/11、25 20:00 アヴァロンの鍵
毎土曜 20:00 ソウルキャリバーII
毎土曜 22:00 GGXX #RELOAD 大会

九州・沖縄

福岡県

★トンボハウス大橋店

福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

10/24 16:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆参加費100円

長崎県

★楽市楽座佐世保店

佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101

10/24 19:00 楽市杯 WCCF U-5 大会
◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント

★プラボ浦上店

長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

10/2 19:00 第2回 アヴァロンの鍵 大会
◆詳細未定

10/10 19:00 第2回 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費100円、人数によりルール決定

10/16 19:00 第3回 アヴァロンの鍵 大会
◆詳細未定

10/23 19:00 第16回 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円、人数によりルール決定

10/31 19:00 KOF 2002 大会
◆参加費100円、人数によりルール決定

★アミュージアム茶屋町店

大阪市北区茶屋町15-34 ☎06-6377-7767

10/3 19:00 KOF NEOWAVE くたばれギース 大会
10/10 19:00 月華の剣士 鷲塚N.B.C出場記念 大会
10/11 19:00 藤原とうふ店提供？ 頭文字D 大会
10/17 19:00 Zガンダム DX オーストラリアトリトン基地杯
10/24 19:00 バトルクライマックス！ 大会「茶屋町真鬼撃」
10/31 19:00 天外魔境 大会「NAMIDAまで待てない祭」

※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

10/10 18:00 ゾイドインフィニティ 大会
10/17 16:00 Zガンダム DX 大会
10/9、23 20:00 GGXX #RELOAD 大会

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店

和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8/ocn/ne/jp/~millequa/

10/16 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
10/23 20:00 ガンダム DX 大会
10/30 19:00 GGXX #RELOAD 3on3

※詳細は店舗まで

中国・四国

島根県

★ゲームスポットハロウィン

出雲市浜橋町985-3 ☎0853-23-0731

10/9 17:00 ゾイドインフィニティ 2on2
◆トーナメント形式、カード使用可、ゾイド途中変更不可

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-22-5255

10/9 14:00 アヴァロンの鍵 魔導競技会
10/10 17:30 KOF NEOWAVE大会
10/11 17:30 Zガンダム DX 2on2
10/16 19:00 GGXX #RELOAD 大会
10/23 14:00 アヴァロンの鍵 魔導競技会
10/30 20:30 VF4 FT 3on3

毎日曜 10:00 VF4 FT フリー対戦会（対戦台1組）
◆参加費300円（1日）

毎日曜 10:00 月華の剣士2 対戦会（対戦台1組）
◆参加費300円（1日）

毎日曜 10:00 麻雀格闘倶楽部3 フリープレイ（先着6台）
◆参加費3000円（1台1日貸切）

毎土曜 19:00 SCN ソウルキャリバーII ポイントランキング大会
◆決勝戦はＳＣＮサイトで動画公開!!

毎土曜 個人戦終了後 SCN ソウルキャリバーII 2on2タッグバトル

※フリープレイはすべて10時～23時まで、大会開催日は中止です。

★チャレンジャー土居店

守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www/challenger-am/com/

10/9 20:00 第3回 VF4 FT 大会
◆ルールは当日決定

10/24 17:00 第1回 Zガンダム DX 大会
◆トーナメント戦

★チャレンジャーアババ天神橋店

大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F ☎06-6357-6677

10/2 17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円、17:00～22:00

10/3 17:00 Zガンダム DX 2on2

10/9 17:00 GGXX #RELOAD フリープレイ
◆参加費500円、17:00～22:00

10/10 17:00 GGXX #RELOAD 2on2
10/16 17:00 KOF NEOWAVE 大会
10/17 17:00 ポップンミュージック11 大会

10/23 17:00 GGXX #RELOAD フリープレイ
◆参加費500円、17:00～22:00

10/24 17:00 GGXX #RELOAD 大会

10/30 17:00 CAPCOM FIGHTING Jam 大会
◆未入荷ならカプエス2大会

10/31 17:00 KOF'98 大会

★チャレンジャー追手門店

茨木市西安威1-5-211 ☎072-643-4444
http://www/challenger-am/com/

毎土日祝 9:00 追手門店 フリーイベント
◆9:00～18:00

※詳細は公式HPにて

★ハイテクセガアビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1～2F ☎06-6645-7692
http://www/sega-am/jp/

10/3 15:00 ゾイドインフィニティ 大会
10/17 15:00 Zガンダム DX 2on2

※大会はすべて参加費無料、末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

近畿

★ゲームプラザ OKA III

大阪府高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

10/2 15:00 Zガンダム DX 大会
10/9 17:00 ゾイドインフィニティ 大会
10/11 15:00 KOF NEOWAVE大会
10/16 15:00 頭文字D3 大会
10/23 15:00 湾岸ミッドナイト MAX
10/30 15:00 アヴァロンの鍵
毎土曜 20:00 VF4 FT 大会
毎土曜 21:00 ウルフ杯 WCCF 大会
◆大会モードで遊べます。

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
http://rainsatsuki/fc2web/com/plan/ddr_survivor3/html

10/3 17:00 頭文字D3 大会

10/10 10:00 DDR SURVIVOR III
◆詳細はHPをご覧ください。

10/11 17:00 Zガンダム DX 大会
10/17 17:00 KOF NEOWAVE 大会
10/24 17:00 ゾイドインフィニティ 大会
10/31 17:00 ドラゴンクロニクル 大会
10/1、15、29 24:00 Zガンダム DX 大会
10/8、22 24:00 ハイパーストII
毎土曜 25:00 VF4 FT 大会
毎土曜 26:00 WCCF 大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★チャレンジャー GAMGAM店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www/challenger-am/com/

10/11 15:00 サムライスピリッツ零SP 3on3inガムガム
◆勝ち抜きチームバトル戦

毎日曜 10:00 KOF NEOWAVE フリー対戦会（対戦台2組）
◆参加費600円（1日）

毎日曜 10:00 GGXX #RELOAD フリー対戦会（対戦台2組）
◆参加費600円（1日）

毎日曜 10:00 サムライスピリッツ零SP フリー対戦会（対戦台1組）
◆参加費300円（1日）

音ゲー大会を各種ピックアップ！

新作が期待される『ポップンミュージック』の大会を始め、四種類の音ゲーを使ってチーム戦で行なわれる音ゲートライアスロンに加え、大阪で行なわれる大規模なDDRの大会を紹介だ！
ぜひ友達を誘ってこれらのイベントに参加してみてくれ！

[大会開催店舗一覧]

開催日	開始時間	開催店舗	イベント内容	住所	電話番号
10月9日	19:00	ゲームセンターリンリン（埼玉県）	パカパカSP 大会	熊谷市拾六間725-1	048-533-3054
10月9日	13:00	ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）	ギターフリークス11th＆ドラムマニア10th 大会	京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F	075-251-2323
10月10日	14:00	ゲームスペース ブラウニー（京都府）	ドラムマニア10th 大会	宇治市広野町西裏100番地	0774-43-9030
10月10日	10:00	アミューズパーク エルロフト（大阪府）	DDR SURVIVOR III	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161
10月17日	17:00	チャレンジャーアババ天神橋店（大阪府）	ポップンミュージック11th 大会	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F	06-6357-6677
10月23日	19:00	ゲームセンターリンリン（埼玉県）	パカパカ2 大会	熊谷市拾六間725-1	048-533-3054
10月24日	13:00	スキッパーズ日立店（茨城県）	音ゲー チームトライアスロン	日立市幸町1-11-1　YBビル1F	0294-21-0512

※詳細は各店舗にお問い合わせください。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル（株）エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

新作のリリースが待ち遠しい時期だからこそ、盛り上がる！

今月の猛者紹介はミルカトル加納店で行なわれた「ダンスダンスレボリューション」の大会を紹介！　プレイヤーの呼びかけによって行なわれた本大会はレベルも高く実にアットホームな雰囲気であるようだ。今後も、こうしたイベントを取り上げるので結果をどしどし送ってくれ！

猛者探索委員会Rぅ副会長（26）

●北海道

■アミュージアム麻生店（北海道）

◇VO4 大会 8/7・26名
優勝:情報機械科（Tetsuo・E2）
2位 愛だろ？ 愛!!
3位 家帰ってPSOして寝る

◇VO4 大会 8/14・20名
優勝 :H@SHINO（γ・テムA）
2位 情報機械科～夕張メロン～
3位 エヴォリア

◇GGXX# 大会 8/14・20名
優勝:2位のカシス（イノ）
2位 七夜　3位 クリムゾン

◇VO4 大会 8/21・18名
優勝:彼奴（γ・テムA）
2位 石狩民と元石狩民
3位 ラグいらない

◇頭文字D3 大会 8/22・32名
優勝:GT2（ER34）
2位 SRD　3位 タクミ

◇GGXX# 大会 8/28・29名
優勝:何かと話題の発狂紳士（ヴェノム）
2位 七夜　3位 おらくる

◇VO4 ランバト 8/28・28名
優勝:リネ廃人（VH・テムF）
2位 ちゃうねん　3位 最終大会にオラタンフリープレイキボンヌ

◇VF4 FT 大会 8/29・16名
優勝:カカシ（ジャッキー）
2位 おにまお　3位 ノーネーム

■クラブセガ札幌（北海道）

◇VO4 大会 9/4・14名
優勝:GROW、シロー
2位 Jun2、DEADMAN
3位 神父、WIZ

●東北

■ナムコプラボ 仙台泉店（宮城）

◇WCCF FREE大会 8/15・14名
優勝:川辺潤一（FCマインカンプ）
2位:宮澤正理

◇WCCF U-5大会 8/22・10名
優勝:周防嘉紀（キャスタウェズ）
2位:竹内亮裕

■アクライム/パインズ（宮城）

◇頭文字D3 大会 [D-nationRound02碓氷] 8/22・13名（予選21名）
※アクライム　優勝:レジェンド（SE3P）
2位:タケ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 [VAMPIRE NIGHT SPECIAL] 8/15・16名
※パインズ　優勝:ヤサイ（サスカッチ）
2位 始末屋　3位:K.T

■カレッジスクエア（山形）

◇第5回TE2杯 ポップンミュージック11 大会 8/22・14名
優勝:SUE
2位 てち　3位 ASKA

●関東

■桜の牧アミューズパーク（茨城）

◇ハイパーストII 大会 8/7・17名
優勝:ハパスト初心者（Sケン）
2位 YOSUKE

◇KOF 2002 大会 8/21・23名
優勝者:ぼ～し（舞、シェルミー、ユリ）
2位 A　3位 いちく

◇第一回VF4 FT 大会 8/28・18名
優勝者:MKラウ（ラウ）
2位 御意見無用DEATH-13
3位 米次郎

■エスペランサ高崎（群馬）

◇ストIII 3rd シングル大会 8/21・18名
優勝:アレックス（いぶき）
2位 CNP　3位 問題なかと

◇ドラゴンクロニクル Under18 限定大会 8/29・16名
優勝:ハッスル（雷最強種）
2位 デルタ　3位 田村隆行

■メッセ102 四街道店（千葉）

◇スーパーストII X 第二回トーナメント 8/6・16名
優勝:ピノAB7（Xダルシム）
2位 遠近　3位 タック風

◇ファイターズヒストリーダイナマイト 大会 8/7・20名
優勝:巨神@元涼一（レイ）
2位 チェルノフ　3位 ウメ弟

◇GGXX# ランダム2on2 8/13・24名
優勝:ふたりはプリキュア／モリ（ジャム）、量産型ズク（メイ）
2位 マツ&Shadow　3位 ペー王子

◇サム零SP ランダム 2on2 8/20・16名
優勝:飛正四街道／遠近（バサラ）、アズさん（覇王丸）
2位 これ、どっちもハゲじゃね？
3位 鉄拳勢

◇GGXX# ランダム2on2 8/27・32名
優勝:もっともっとメッセ102／まぐ（ヴェノム）、ゴウ（ジョニー）
2位 エモ&ナギサ　3位 アナゴブラザーズ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 8/28・16名
優勝:ふごふご（レイレイ）
2位 ほえ　3位 T2ya

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇GGXX# 大会 8/7・33名
優勝:TOOL（ザッパ）
2位 ハリボテマッスル2　3位 浩司

◇GGXX# 大会 8/14・32名
優勝:TOOL（ザッパ）
2位 アミノ　3位 はぴちる

◇GGXX# 大会 8/21・27名
優勝:かすみ（ファウスト）
2位 若　3位 TTトロン

◇GGXX# 総当たり大会 8/28・10名
成績優秀者:スズ（エディ）、なえたろう（ザッパ）、T（チップ）

■セガワールド飯能（埼玉）

◇GGXX# 3on3 8/29・63名
優勝:ヒサメさん／RSJ（スレイヤー）、赭龍（ミリア）、CYBASTER（紗夢）
2位 イル　※単独出場
3位 闇慈が萌えキャラ

■ゲーム ニュートン（東京）

◇Zガンダム ランバト 8/29　総合結果
優勝:星
2位 メテオ　3位 中尉

◇ストIII 3rd ランバト 8/28・24名
優勝:ボス（キャラ変え可）
2位 マッチ　3位 せなか

■キャロル 瑞江店（東京）

◇第1回 VF4 FT 2on2 8/1・16名
優勝:MIBひつぢ（ジャッキー）、アッサム（ブラッド）組

◇第8回 KOF 2003 大会 8/7・12名
優勝:グリーン（デュオロン、紅丸、庵）

◇第2回 GGXX# 大会 8/8・32名
優勝:レイ（梅喧）

◇第1回 ストIII 3rd 大会 8/14・12名
優勝:メスター（ユン）

◇第2回 VF4 FT 大会 8/15・14名
優勝:鉄拳制裁（サラ）

◇第3回 KOF NEOWAVE 大会 8/22・16名
優勝:Fトントン（ジョー、K'、ジョン）

◇第5回 T.R.F 大会 8/28・14名
優勝:DORI（ヒカリ）

◇第3回 VF4 FT 2on2 8/29・20名
優勝:MIBひつぢ（ジャッキー）、アッサム（ブラッド）組

■ゲームラビリンス（東京都）

◇GGXX# 大会 8/21・24名
優勝:Decoi（ファウスト）
2位 紅羅悪　3位 うに

◇ストIII3rd 大会 8/27・12名
優勝:ラオウ（チュンリー）
2位 マッチ　3位 ジロー

■ムトス・イースト（神奈川）

◇VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3 8/8・48名
優勝:やらにゃーイカン/マサ（ジャッキー）、ちび太（リオン）、でらあきら（アキラ）

◇VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3 8/20・36名
優勝:やらにゃーイカン2/マサ（ジャッキー）、ちび太（リオン）、でらあきら（アキラ）

◇GGXX# 2on2 大会 8/31・20名
優勝:ココハトウキョウデスカ／けいた（カイ）、ポル（ソル）

■パソピアード横浜（神奈川）

◇第4期 PPR VF4 FT ランバト 8/7・13名
優勝:うに（ジャッキー）
2位 DR

◇第4期 PPR VF4 FT ランバト 8/14・18名
優勝:みなみ（カゲ）
2位 18才

◇第4期 PPR VF4 FT ランバト 8/21・16名
優勝:屁こキック（サラ）
2位 タツ

◇第4期 PPR VF4 FT ランバト 8/28・16名
優勝:横濱ラウ（ラウ）
2位 でらあきら

■ムトス相模原店（神奈川）

◇ダービーオーナーズクラブII 大会 8/15・31名
優勝:キット
2位:ジャム　3位:ダンス

●中部

■ゲームセンター GLAD

◇GGXX# 大会 8/15・31名
優勝:Has（ブリジット）
2位:番　3位:J・Y

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇ぷよぷよフィーバー 大会 8/29・18名
優勝者:えすっち（アルル）
2位 さる山天国　3位 SANA

■アミューズメントアズプレス（富山）

◇リアルバウト餓狼伝説2 大会 8/1・10名
優勝:ZKO（山崎）
2位 JUMP海王　3位 JUMP.2019、ひろひと

◇餓狼伝説SP 3on3 8/7・12名
優勝:トリオ・ザ・パンチ／よっしー（ベア）、がっきー（ダック）、ラブ（キム）
2位JUMP、3位チームミヤマ

◇GGXX# ランバト 8/8・10名
優勝:じゃり（メイ）
2位 aiyu　3位 二代目、SHIN

◇GGXX# ランバト 8/28・10名
優勝:でぶくん（ファウスト）
2位 五代目　3位 ザ・ゼガーん、じゃり

■アミューズランドガディス（富山）

◇SFIII 3rd 真ブロッキングバトル 3on3 8/15
優勝:チーム ベガヲ・へにゅう・ハッスル幹久（まこと、エレナ、リュウ）
2位 えんしょふ・kei・NEO

◇KOF 2002 ロンリーバトル5on5 8/28
優勝:THE REGEND OF TOYAMA（望月、R・DT、たて、イノケン、ジョージ）
2位 ガディス

■GAME USA（静岡）

◇VF4 FT 大会 9/2・32名
優勝:ロミオ（カゲ）
2位 雷門　3位 ドリちゃん

●近畿

■セガワールド六地蔵（京都）

◇第3回 WCCF 全国大会店舗予選n 8/22・30名
優勝:オープンカフェ
2位 エフェクト京都
3位 ASレッドアイズT4

◇第3回 WCCF 全国大会店舗予選b 9/5・32名
優勝:エフェクト京都<AS>
2位 WCCFハリーW・G　3位 デュッセンウルフX、パラディンB1<AS>

◇第3回 GGXX# 3on3 8/22・14名
優勝:葉月（ディズィー、テスタ、アクセル）
2位 マチャ夫　3位 たら

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇第4回 クイズマジックアカデミー a-cho ランバト 8/7・24名
優勝:はっさく（白金賢者）
2位 カプチーノ　3位 MOE2

◇KOF 全国大会「Duelling the KOF」KOF 2002 部門 8/15・248名
優勝:岸和田少年愚連隊／カオル、スコア
2位 未定

◇KOF'98 部門 8/15・208名
優勝:まっする★れぼりゅーしょん／のぶ、スコア
2位 ユニティ

◇GGXX# 第55回 関西ランキングバトル 8/19・128名
優勝:でぃ（テスタメント）
2位 毬藻　3位 塩澤

◇SFIII 3rd 3on3 8/28・52名
優勝:ヒーロー不在のこんな時代だから俺への負担も自然とデカくなる／井上（オロ）、EXE（レミー）、ムラカ（リュウ）
2位 エレナヲタ

◇ストZERO3 第44回ランバト 8/29・46名
優勝:VER（ソドム）
2位 ろみぃ　3位 アサバ

◇GGXX# 第56回 関西ランキングバトル 9/2・108名
優勝:西京極の男（ヴェノム）
2位 マニマニ　3位 ひろゆき

■チャレンジャー GAMGAM店（大阪）

◇第2回ドン・ばんちょ杯 一日目 8/21・89名
優勝:JEO（腐れ外道）
2位 トモノ　3位 タム＝リン

◇第2回ドン・ばん子杯 2on2 8/21・36名
優勝:久慈（幻十郎）、どれみふぁでぐち（ランダム）
2位 ゆずりは、カマ長

◇第2回ドン・ばんちょ杯 二日目 3on3 8/22・122名
優勝:無職／ウチヤマ（幻十郎）、トモノ（雲飛）、フク（半蔵）
2位 モラリスト

◇第103回 SCN ソウルキャリバーII 大会 8/28・10名
優勝:海老天（アスタロス）
2位 男爵ディーノ　3位 さるすべ

◇第36回 SCN ソウルキャリバーII 2on2 8/28・10名
優勝:第四香薬師（シャンファ）、ミストラル（ナイトメア）
2位 自動人形、さるすべ

◇第104回 SCN ソウルキャリバーII 大会 9/4・10名
優勝:KYO（ミツルギ）
2位 ひぐ　3位 おしょう

◇第37回 SCN ソウルキャリバーII 2on2 9/4・10名
優勝:さるすべ（ヨシミツ）、ひぐ（ユンスン）
2位 自動人形

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第一回VF4 FT 大会 8/14・11名
優勝:いちろうた（カゲ）
2位 そぉーり

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇ポップンミュージック11 大会 8/8・13名
優勝:IOO
2位 NAOKI　3位 RENJI

◇GGXX# 大会 8/29・15名
優勝:アリス（ディズィー）
2位 カマミドリ　3位 コング

■ハイテクセガアビオン（大阪）

◇ゾイドインフィニティ 大会 8/8・17名
優勝:ヤムチャ（ライトニングサイクス）
2位 さだよし　3位 YU-KI

◇WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd 店舗予選 8/29・32名
優勝:ル・ブルー・シュールWG
2位 メッチャ東成

■ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山）

◇GGXX# ランバト 8/7・23名
優勝:ねばり腰（ブリジット）
2位 漏

◇乙女組主催DDR 大会 8/8・10名
優勝:ハルカ
2位 しんどー

◇ソウルキャリバーII 大会 8/22・14名
優勝:Z.O.119（タキ）
2位 おれのまあい

◇GGXX# 3on3 8/28・36名
優勝:from.光の里（スレイヤー、ミリア、ディズィー）
2位 プーさん

◇不破ちん主催 T.R.F. 大会 8/28・12名
優勝:ナチ（ヒカリ）
2位 HMA

●中国・四国

■ゲームスポットハロウィン（島根県）

◇GGXX# シングル大会 8/21・18名
優勝:OKZ（メイ）
2位 千家テスタ　3位 YOU

●九州・沖縄

■トンボハウス大橋店（福岡）

◇GGXX#大会 8/29・32名
優勝:ユタ（エディ）
2位 があじゅん　3位 ハットリ

■プラボ浦上店（長崎）

◇オラタン 5.66大会 8/15・12名
優勝:味将軍（グリスボック）
2位 うにょ　3位 ICBM

今月の猛者紹介！

今月は8月8日に和歌山のミルカトル加納店で行なわれた「ダンスダンスレボリューション」の大会をピックアップ!!

プレイヤーの呼びかけで集まった乙女たちがレベルの高い本気モードの女の闘いを演じた。優勝は来年2月にママになる予定のハルカさん（写真手前右）、妊娠のため最後のDDR大会だったが見事優勝を果たした。準優勝は最年少のしんどーさん（手前中央）が若さで勝ち取った。

写真は今大会を盛り上げた乙女組のみなさん。音ゲーを通して知り合った仲間達だ。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

第42回 アミューズメントマシンショー 出展作品情報局

2004年9月2日から4日にかけ、東京ビッグサイトで「遊から生まれる豊かな心」というテーマの下、「第42回アミューズメントマシンショー」が開催された。
最近のアーケードシーンで主流になりつつある大型筐体モノの出展に加え、一時期から減少傾向にあったビデオゲームが数多く出展され、大盛況となった。
今回のショーで出展された注目ゲームの最新情報をお届けしよう！

ビデオゲーム復活ののろし！

ネットワーク対応の対戦格闘ゲームや、多くのサードパーティの参加を表明したWindowsベースの開発基板「TAITO Type X」の発表などで、活気付いてきたビデオゲーム。再び波が来るのか!?

注目タイトルの続報は次ページから！

AMショー情報局 INDEX

気になるアイテム情報が発覚！

虫姫さま

不明だったシステム概要がショーでお披露目となった。スタート時に、敵弾の数は少ないが弾速が速いノーマルモードと、弾速は遅いが数が多いマニアックモードを選択できる。

ショットタイプが明らかに！

M-Power　W-Power　S-Power

オプションもアイテムで変化！

選べる自機は一種類だが、3種類のショットチェンジアイテムを取ることでショット形態とスピードが変化し、取ったときに一段階パワーアップするシステムになっている。

また、自機はレーザーを発射するオプションを最大四つまで装備でき、右の写真の通り二つの形態をオプション形態チェンジアイテムで変化させられる。

Formation

Trace

定番のアイテムもアリ！

Bomb　Point

虫姫さま
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年11月予定

The Battle of DRUAGA

新たなるドルアーガの世界!!

「ドルアーガの塔」を題材としたRPG的要素の強いリアルタイムアクションゲーム。AMショーではサテライトが四台あり、四人同時プレイで楽しめていたぞ。

プレイヤー[illegible]ルと、弓を使う[illegible]から選択でき、タッ[illegible]操作する。今回は開[illegible]意見を採るための[illegible]ケートには熱心に[illegible]ルアーガファン[illegible]た。

The Battle of DRUAGA(仮)
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：[illegible] タッチアクションファンタジー
■操作方法：タッチパネル
■発売日：未定

究極戦士の戦いがカードで実現！！

DATA CARDDASS データカードダス

DRAGON BALL Z

カードを購入しながらゲームが楽しめる「データカードダス」に、超人気アニメ「ドラゴンボールZ」がドッキングしたぞ！Z戦士たちのカードをスキャンして、夢の対戦を実現させてみよう！

データカードダス ドラゴンボールZ
■メーカー：バンダイ／バンプレスト
■ジャンル：カードシミュレーション
■操作方法：データカード
■発売日：2005年春発売予定

最強のカードを集めろ！

筐体にある三つのボタンはじゃんけんと同じ組み合わせ。スマッシュ（グー）、ラッシュ（チョキ）、カウンター（パー）から一つ選ぶことで、勝敗が決まる。バトルの模様は3Dアニメで表現されるぞ。

期待の完全新作3D格闘！

拳獣 KENJU

拳獣
■メーカー：サミー
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

エアドライブが心地よい！

業界期待の完全新作格闘ゲーム『拳獣』。本作では2D格闘のような操作でお手軽に3D格闘を楽しむことができるぞ。特筆すべきは、始動技を当てると相手を上空に吹き飛ばせる「エアドライブ」システム。無抵抗の相手に攻撃を入れ続けることができる痛快なシステムだ！

個性的なキャラクターも『拳獣』の魅力。ヒロイン七葉の2Pカラーはブレザータイプの制服だったり、ナルシストのドゥレークは「私は何と美しいんだ」と言いながら必殺技を出したりと、見ていて飽きないぞ。

また、AW-NETによる勝敗データの記録、ランキングシステム、キャラクターのカスタマイズなどのサービスも予定されている。

リィナ＆ミィナ

双子の格闘少女であるリィナとミィナ。対戦中はボタン入力で任意にキャラを切り替えられるので、使いがいのあるキャラになりそうだ。ちなみに、2Pカラーの服装は何と……続報に期待してほしい！

この足は強烈だぜ

イ・ジョンハ

リィナ＆ミィナに続いて紹介するのは美男子キャラのイ・ジョンハ。画面写真から見るに、どうやら足技をメインに使うキャラのようだが……？

※画面は開発中のものです

愛馬でダービーを制しよう！

ネットセレクト 競馬（仮）

愛馬との触れ合い、そして白熱のレースを楽しめる競馬ゲームが『ネットセレクト競馬（仮）』だ。ミニゲーム形式の調教や世話を通して、馬と仲よくなろう！

ネットセレクト 競馬（仮）
■メーカー：サミー
■ジャンル：ネットワーク競走馬育成シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：未定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）
※画面は開発中のものです

画面にタッチして馬を育成

育成は一週間単位でゲームが進み、調教～世話～えさやり～週末という流れとなる。「調教」はゲート発進練習など、愛馬のスキルアップが行なえる。「世話」は「指で画面に触れて、蹄鉄アイコンを馬の蹄にはめる」といったユーモラスなミニゲーム形式。レース中は愛馬と騎手に指示を出せるぞ。「逃げ」「現在位置キープ」など、適切な指示を与えて愛馬を勝利に導こう！

現バージョンの調教・育成パートでは、ナビ役の女の子がサポートしてくれる。育成がうまくいくとレースで役立つスキルを覚えることもあるぞ。

四カ国を結ぶ本格オンライン対戦麻雀

東一局 役満 64000点

ショー会場では定型文を対戦相手に送信することができた。自動翻訳されるので、海外の相手とも簡単にコミュニケーションが取れるぞ！

マチャアキがイベントに！

割れ目ルール（割れ目になるとその局の得点および失点が倍になる）を採用したスリリングな展開を楽しめる麻雀ゲーム。日本、韓国、台湾、香港の四カ国間で通信対戦が可能というワールドワイドな対局が楽しめるぞ。また、タレントの堺正章氏参加のイベントが10月に開催予定だ！

通信対戦麻雀 闘龍門
■メーカー：悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：2004年9月予定
■使用基板：オリジナル基板

※画面は開発中のものです

第42回アミューズメントマシンショー出展作品情報局

TAITO Type X ラインナップ発表

マイクロソフト社のOS(オペレーションシステム)を搭載したアーケード用新システムボード「TAITO Type X(以下、Type X)」。このType Xの発表会が、AMショーのタイトーブースにて開催された。ここでは発表会の模様と、今後発売されるゲームタイトル、参入メーカーの声を紹介しよう

XPを中心に構築される夢の開発環境

発表会ではタイトーのAM開発部長・内藤峰氏がType Xの特徴を以下のように語った。

「Type Xは現在のゲーム基板で主流となっているオリジナル基板や家庭用ゲーム基板のアーキテクチャー（基本設計）とは異なり、PCのアーキテクチャーを採用した。PC OSにはマイクロソフト社のWindows XP Embeddedを採用。開発環境は、WindowsのPCを用意してもらえば整うことになる」

「CPU、メモリ、ビデオカードといった心臓部をゲームの求める性能に応じて変更可能。高品質な製品をオペレーターの方々にリーズナブルな価格で提供できる」

「ゲームソフトの記憶媒体はハードディスク(HDD)を利用することで、ソフト交換も簡単に変更できる。コピー対策も万全」

より開発しやすい環境での開発ができる、というところだろう。

続いて、参入各社の代表も登場。

アルファシステム須田氏「開発のコストアップとなる高価な専用開発機材の導入が必要ない。大変ありがたく思う」

ケイブなどの精鋭も参加のサードパーティメーカー。どういったゲームが出てくるか期待大だ！

ケイブ池田氏「インカムが稼げないジャンルでは高スペックなハードは使えないという傾向を、Type Xが払拭することを期待します」

アークシステムワークス家弓氏「ギルティに勝るキラーソフトを作りたいと思います」

また下記の8メーカーに加え、彩京とクロスノーツの参入予定も発表された。

最後に内藤氏は「開発パートナーの皆さまにサポート体制を提供し、信頼関係を築いていきたい」と抱負を発表した。

TREASURE

弊社としましてはまだ開発がスタートしていませんので、何とも言えないところですが、Type X自体PCベースということで、PCの特性を生かした新しい可能性に挑戦できるハードになっていってほしいと思います。(井内)

サードパーティが参加できるプラットフォームとして、非常に高スペックな点に惹かれます。また、ハード的にネットワークが完備されていることにより、そういったネットワーク部分へのチャレンジの容易さも大きいと感じています。(古幡)

Alfa System

このたびType Xにて、新作『式神の城Ⅲ』を制作する事となりました。アーケードに登場するのは来年となりますが、Type Xの良さを最大限活かして、今までのシリーズを越えるものを作ってゆきたいと思います。ご期待ください。(須田)

Type Xという基板は、開発の容易さ、拡張性の高さなど、いろいろな意味で新しいものを感じさせてくれる画期的なものだと感じております。このType Xの登場を機に、新たなゲーム製作に取り組んで行く予定です。(家弓)

今回、「TAITO Type X」第一弾をお受けし、とても光栄でした。スペックが良いので短期間であってもスムーズに開発を進めることができますし、今後も進化しつづける可能性を秘めていると感じております。(安田)

Type Xはゲームメーカーにとって、とても柔軟性に優れたハードウェアですので、企画面で制限を受けることは、ほとんど無いといえます。これまでに無かったようなユニークなゲームをご提供できるよう、頑張ります。(佐々木)

SUCCESS

グラフィック表現の性能向上がなんといっても魅力だと思います。非常に期待の持てる新基板ですね。具体的な予定はまだ無いのですが、開発できるとすればそのあたりを活かしたものを作りたいですね。(澤田)

MOSS

『雷電』制作にあたり、この基板の汎用性の高さ、2D・3Dを問わず開発可能な環境、大容量HDDでロム容量を気にする必要も無いなど、弊社のようなアーケードゲームビルダーにとっては、非常に利用価値が高いものです。(駒澤)

驚愕! 選手を操作しない野球ゲーム!?

台頭スポーツ

ハリキリオンラインプロ野球

アーケード初のシミュレーション野球ゲーム

参考出展されていた『ハリキリオンラインプロ野球（以下ハリプロ）』は、プレイヤーがプロ野球チームの選手ではなく「監督」として采配をふるう野球ゲーム。攻撃も守備も選手たちはオートで動き、プレイヤーは行動の指示のみが出せるという、シミュレーションタイプの野球ゲームなのだ。

プレイヤーは実在のプロ野球団から一つを選択。練習で選手を鍛え、チームを強化していこう。『ハリプロ』はタイトーのネットエントリーシステム「NESYS」対応タイトルなので、全国の監督たちと通信対戦ができる。さぁ、日本一のチームを目指そう!

エンドランにスクイズ……監督のサインで勝負が決まる!

試合前には、大まかな試合の作戦をチームに指示することができる。選手のコンディション、相手チームの状態などを分析して「積極的にいけ」「慎重に戦え」などの作戦を決めよう。

試合の状況はオンタイム画面切り替えで進んでいく。通常は球場を上から見下ろした画面で、一打席ごとの結果がスピーディーに表示される。選手操作の必要もないので野球ゲームが苦手な人でも安心して楽しむことができる。

試合中は三回だけ「山場イベント」が発生する。山場ではポリゴンキャラの選手が登場。画面下に表示されるサインコマンドをタッチして、選手にさまざまな指示を出せるぞ。

これが試合の山場の場面。画面下のタッチパネルに触れて、選手に有利と思われる指示を出そう。まずは一球外すか……?

おまかせモードは、自軍の試合を完全にCPUに委任することができる。選手の力を信じて放任もまたよし。

渦中の近鉄バファローズは健在じゃないですか!　『ハリプロ』最高!

ハリキリオンラインプロ野球
■メーカー：タイトー
■ジャンル：野球
■操作方法：タッチパネル
■発売日：12月予定
■使用基板：TAITO TypeX

ギガなシューティングをあなたへ

翼神 GIGAWING GENERATIONS

前々号より紹介してきた『翼神』が、いよいよ発売直前でプレイヤブルな状態で出展されたぞ。

Type Xの目玉タイトルである『翼神』。リフレクトフォースを発動させると自機にバリアを張って無敵になり、敵の弾を跳ね返せる。跳弾が敵に当たると得点倍率アイテムが出現、回収で得点倍率が上がる、稼ぎが熱いゲームだ。会場でも早速、得点を稼ぐ姿が見られた。

翼神
■メーカー：タクミコーポレーション
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：10月予定
■使用基板：TAITO Type X

カオスな魅力を見せてやる!

Chaos Breaker カオスブレイカー

こんなヤツがウロウロしておるとは、闇の力が大きくなっておるのか?　キィーー!

カオスブレイカー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発売日：12月予定
■使用基板：TAITO Type X

『カオスブレイカー』は、ファンタジーの世界を舞台とした2D対戦格闘ゲーム。プレイヤーのチームはキャラ1～3体+マナアイテムという構成でオーダー可能。選択したマナアイテムで、体力の回復や、攻撃力アップなどを行なえる。

ショーバージョンでは、オークが「オマエの頭蓋骨を皿にしてスープを飲んでやろうか!」というカオティックな台詞を吐いていて、いろいろとブレイク寸前。稼働時には、ぜひ体験してほしい。

こんな奴がうろうろしておるとは闇の力が大きくなっておるのか

フィギュアを使って多人数対戦!

ネットワーク対応ビデオゲーム「ぷらっとネット」の最新作は、オンライン対戦ファンタジー・ボードゲーム。専用のカプセルベンダー（ガシャポン）でフィギュアを購入し、迷宮に乗り込もう！

The Labyrinth of DAEDALUS ダイダロスの迷宮

ダイダロスの迷宮
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：オンライン対戦ファンタジー・ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：未定
■使用基板：AP-3

 ※画面及び筐体は開発中のものです。

戦闘フェイズではダイスを使用。大きい数が出れば大ダメージを与えられる。

業界初のフィギュアユニットを搭載した「ダイダロスの迷宮」は、ダンジョン探索型の最大四人まで対戦できるボードゲーム。ゲームの目的は迷宮に散らばるアイテムを集めることだ。

フィギュアは無くても一応プレイできるが、キャラクターが育たない。ICカードとフィギュアがあれば、プレイデータを継続して遊べるのでぜひ利用したい。

プレイヤーは、特殊能力をもつカードを駆使しながら、迷宮内に居るほかのプレイヤーや「ガーディアン」と呼ばれるモンスターと戦い、不死身のモンスター「マスター」を封印しダンジョンを進んで行くのだ。刻々と変化する予測不可能なダンジョンを駆けめぐり伝説の秘宝を目指せ！

魅力的なキャラが多数登場!

フィギュアは筐体のスロットにポンと置くだけ。データの読み込み時間は短い。

知的対戦ゲームがいよいよ登場なのだ!!

BATTLE MARINE ARCADE

潜水艦と魚雷の軌道を操り、敵潜水艦に命中させるゲーム。全国のプレイヤーと、最大八人までのネットワーク対戦が楽しめるぞ。発売後はゲーセンで魚雷三昧だね！

ゲームモードは、店舗間対戦で全国の猛者たちと戦える「バトルネットワーク」と、個性的なキャラクターたちが登場する1人用の「ストーリーモード」の二つがある。

どちらのモードでも、潜水艦の移動はレバー、魚雷の軌道修正はダイヤルコントローラーで行なう。魚雷の軌道は3点を調節することができ、対応した3連ダイヤルを回すことで軌道をカーブさせることが可能。敵艦の位置を把握し、魚雷を当てていこう。

ショーバージョンでは、キャラクターが操作を教えてくれるチュートリアルが追加されており、初心者でも安心して遊べたぞ。

バトルマリン アーケード
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：オンライン潜水艦バトル
■操作方法：8方向レバー+ボタン+タッチパネル+3連ダイヤルユニット
■発売日：2004年秋予定
■使用基板：AP-3

あるようで無かった牌の山。これ重要!!

雀凰道 JAN OU DOU

全国オンライン対戦をメインとした四人打ち麻雀。守護石の争奪戦、ライフ制の導入など、見逃せない要素が満載だ！

■メーカー：アルゼ
■ジャンル：オンライン対戦四人打ち麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年秋予定
■使用基板：AP-3

※画面及び筐体は開発中のものです。

捨て牌やリーチ宣言などは画面を直接タッチするだけの分かりやすい麻雀ゲーム。対局結果によってライフが増減し、ライフが残れば対局を継続できる。個人情報を登録すると、誕生月によって真珠や金剛石などの守護石が決定するぞ。

山札のレイアウトが本物の麻雀に近いところがポイント高し!! 麻雀をしているという実感が体験できる。下の写真のように、突然プロの雀士との対局になることも！ プロを沈めてやれ!!

初プレイ時に出身地を登録。自分の力で、地域を盛り上げろ！

ぶっちゃけ、実際はどうなのよ?

アルゼ新作大構想直撃!!

※写真はすべてショー会場のモニターを撮影したものであり、画面はパソコン版のものです。

かなりの勢いで取り組んでます

——先日発表された、パソコンゲームメーカー・日本ファルコム(以下ファルコム)の、『ドラゴンスレイヤー』を始めとした6タイトルを、業務用として移植することになった経緯を教えてください。

向後　アルゼとしては、独自のネットワークである、マルチアクセスプレイに対応したゲームのラインナップを強化したかったんですよ。そして、アルゼが考えるネットワークゲームとは、アーケードのネットワークゲーム/家庭用のネットワークゲームといった仕切りをできるだけ無くし、あらゆるプラットフォームにつながる新しい遊びなんです。そういうゲームを作りたいという考えに、ファルコムさんが共感を持っていただけたことがきっかけですね。

——開発を担当しているのはファルコムなんでしょうか?

向後　いいえ、すべてアルゼが開発を担当しています。

——それでは、打ち上げ花火ではなく、本気だということですね?

向後　はい。既にかなりの勢いで取り組んでますよ!

——発表されたのは既存のファルコム作品ですが、実際のゲームはどうなるのでしょうか?

向後　各作品が持っている世界観は壊さずに、アルゼのオリジナリティを打ち出していくつもりですが、それぞれが持つゲームとしての個性は、かなりこだわって区別していますね。いくらゲームシステム的にいいアイデアが浮かんでも、「あっちにも、こっちにも入れちゃえ」というようなことは考えていません。

　ほぼイチから作り直していると言ってもいいくらいです。

　ただし、アイテムを共有させることに関しては、互いの世界観を壊さずに、プレイヤーを楽しませられるんじゃないかと考えています。「クレリアの剣」を持って『ソーサリアン』で遊ぶとかね。実際にパソコンの『VM Japan』には『イース』のボス「ダルク=ファクト」が出てますし、それを見て自分自身が「面白い」と感じたので、ぜひやってみたいんですよ。

——第一弾タイトルとして『ドラゴンスレイヤーAC(仮)』が挙がっていますが、なぜ今『ドラゴンスレイヤー』なんでしょう?

向後　どうせファルコムさんとやるなら、このタイトルからやらなければダメでしょう。ファルコムの原点ともいえる作品であり、後世に続くシリーズの元となったのが『ドラゴンスレイヤー』ですからね。

——今回は、ファルコムとの業務提携の発表でしたが、ほかのメーカーのタイトルなどはどうお考えですか?

向後　もちろん考えています。ビジネスとして成立するのであれば、ぜひやりたいと考えているタイトルはいくつかありますよ。

——最後にアルカディア読者へ向けて、一言お願いします。

向後　アルゼがネットワークゲームに手を出すからには、「とりあえず」ではなく、全力で取り組んでいきます。期待していてください。

(敬称略　2004年9月9日アルゼにて)

■お話を聞いた人
アルゼ株式会社
開発本部 特機開発部 課長
向後 淳一氏

アーケードゲームの元になる ファルコムの作品

1 ドラゴンスレイヤー
ドラゴンを倒して四つの王冠を集める、トップビューのアクションRPG。ファルコムを代表する『ドラスレ』シリーズの始点。

2 ザナドゥ
主人公を育て、キングドラゴンを倒すことが目的のアクションRPG。装備品に経験値があるなど、斬新なアイデアが満載だった。

3 イース
当時、高難度化していたアクションRPGの中で、だれもがクリアできる「優しさ」を忘れず、主人公アドルの冒険を描いた名作中の名作。

4 ソーサリアン
仲間を引き連れ謎を解き進める、横スクロールアクションRPG。基本シナリオ以外にも追加シナリオで遊ぶことができるのが特徴。

5 英雄伝説
四人制パーティのコマンドタイプRPGとして登場。今年の六月「英雄伝説VI 空の軌跡」で第三期目がスタートしている。

6 VM JAPAN
プレイヤーは幻魔を操り、相手の幻魔使いを倒すネットワーク対戦シミュレーションRPG。シンプルだが奥深いゲーム性を持つ。

　※画面およびパッケージ写真はパソコン版のものです。

ラブとベリーはオシャレ大好きっ♥ でも実は、二人とも魔女なんです！

ハーイ、みんなよく聞いて！　女の子の遊び「着せ替え」をテーマにしたアーケードゲームが登場するよっ。ちょー、期待するしかないじゃ〜ん♥♥♥

オシャレ魔女♥ラブ and ベリー™

© SEGA 2004

オシャレ魔女♥ ラブ and ベリー
■メーカー：セガ
■ジャンル：キッズ
■操作方法：1ボタン＋カード
■発 売 日：2004年秋
■使用基板：SystemSP

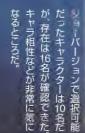
このゲームは、イケてるコーディネートを作って、オシャレを楽しむのよ。そこでポイントとなるのが「オシャレまほうカード」！　ヘア＆メイクアップ、ドレスアップ、フットウェア、スペシャルアイテムカードの4種類を使って、かわいく変身するのよ。コーディネートのセンスがよければ、イケてる度もグ〜ンとアップ。　着せ替えが済んだら、ダンスステージへレッツゴー！　ダンスは流れている音楽に合わせて、ボタンをたたけばオッケー。連続でリズムを取れば、イケてる度は天井知らずに急上昇、ゲーセンのオシャレクイーンはアナタで決まり♥

このカード、超かわいい♥

プレイするとゲットできる「オシャレまほうカード」。ヘア＆メイクアップカードを使えば、画面のキャラもイケてるヘアーに大変身♥

中央にあるカードリーダーに好きなカードを通すのよ。ボタンは一つだから、難しい操作はいらないよ♥

今回のショーで、アーケード版では各キャラクターのストーリーが用意されていることが分かった。PC版ベースだが、オリジナルのものも追加予定とのこと。期待しよう

つ、使えるキャラがこんなに！

ショーで確認できたキャラクターセレクト画面。選べるキャラが16人も居たぞ！　どのキャラを使うか、今から考えておこう!!

ショーバージョンで選択可能だったキャラクターは10名だが、存在は16名が確認できた。キャラ相性などが非常に気になるところだ。

同人ゲームと蔑むなかれ！　とにかく一度はやってみろ!!

MELTY BLOOD Act Cadenza™

同人界に輝く格闘アクションの極北、「MELTY BLOOD」がアーケードに移植された。原作のゲームを知らずとも、対人戦の駆け引き、キャラの魅力が君を惹き付ける！

メルティブラッド アクト カデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）
※キャラクターセレクト画面以外の画面写真はPC版のものです。

ドリフトもド迫力体験!!

CYCRAFT

体感筐体サイクラフトとレースゲームの名作『頭文字D』ががっちり融合。実車並みのムービングと運転の楽しさを感じよう！

本物を知るあなたへ

リアルな加速、加重感を体感できるサイクラフト筐体で『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』が楽しめる！
本作では、カードを使うことはできないが、用意されている車は、最大限にチューンナップされている。しかも通常バージョンでの隠しキャラや、隠し車種などは、初めから使用できるようになっているぞ！

頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT（参考出展）
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル＋シフトレバー
■発　売　日：未定
■使用基板：NAOMI2

堅実かつ新しいガンシューに脱帽！

© SEGA, 2004

テロリストを相手にゴースト・スカッドという架空の特殊部隊が、潜入、工作、救出などの任務を遂行するガンシュー。

ゴースト・スカッド
■メーカー：セガ
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発　売　日：2004年11月予定
■使用基板：Chihiro™

ICカード使用による遊びの一つ、プレイヤーキャラのコスチュームチェンジ。階級を上げて新コスをゲットしよう！

ICカードシステムの採用によって、経験値や階級の上昇で、武器・コスチュームが増えていく。バーチャコップ形式の三ステージセレクト制だが、ICカードを使うとステージレベルが上がっていき、ミッション内容に変化が現れる。ショーでは最大レベル6まで上昇していたが、まだまだ上がありそうだ。発売を楽しみに待っていよう！

簡単操作のクラブスイッチに病み付き！

© SEGA, 2004

スイングとインパクトが分かりやすいクラブスイッチレバーを採用！レバーを引いて放すだけで、ツアープロの世界へ到達だ！

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
■発　売　日：2004年11月予定
■使用基板：Chihiro™

ゲーム中、「ピン横〜ヤード以内にボールを寄せろ」などのイベントが発生。成功時にはうれしいご褒美がもらえる。

ネットワークを介して、全国のプレイヤーが記録した「ライバルデータ」と競い合えるゴルフゲーム。最大の特徴はゴルフクラブ型の「クラブスイッチ」レバーだ。このレバーでショットパワー・精度を調整するのがとても楽しいぞ。
また専用ICカードを使うことで、データセーブ、使用キャラクターのカスタマイズができるようになる。

第42回 アミューズメントマシンショー ビデオゲーム出展作リスト

タイトル	ジャンル	発売時期	メーカー（開発／販売）
GHOST SQUAD	ガンシューティング	2004年11月予定	AM2ディヴィジョン／セガ
SEGA GOLFCLUB Network ProTour	ゴルフ	2004年11月予定	AM2ディヴィジョン／セガ
BATTLE MARINE ARCADE	オンライン潜水艦バトル	2004年9月予定	アルゼ
雀凰道	オンライン対戦四人打ち麻雀	2004年11月予定	アルゼ
ダイダロスの迷宮	オンライン対戦ファンタジー・ボードゲーム	2005年3月予定	アルゼ
Ys AC（仮）	未定	未定	アルゼ
SORCERIAN AC（仮）	未定	未定	アルゼ
VM JAPAN AC（仮）	未定	未定	アルゼ
XANADU AC（仮）	未定	未定	アルゼ
英雄伝説 AC（仮）	未定	未定	アルゼ
DragonSlayer AC（仮）	未定	未定	アルゼ
MELTY BLOOD Act Cadenza	2D対戦格闘	今冬予定	エコールソフトウェア／セガ
NEOGEO BATTLE COLISEUM	2D対戦格闘	未定	SNKプレイモア／サミー
GROOVIN' STOMP	リズムアクションゲーム	2004年12月末予定	カトウ製作所
CAPCOM FIGHTING Jam	2D対戦格闘	2004年秋予定	カプコン
虫姫さま	縦スクロールシューティング	2004年秋予定	ケイブ／AMI
拳獣	3D対戦格闘	未定	サミー

タイトル	ジャンル	発売時期	メーカー（開発／販売）
ネットセレクト競馬（仮称）	ネットワーク競走馬育成シミュレーション	未定	サミー
VIRTUA STRIKER 4	サッカー	2004年11月予定	スマイルビットディヴィジョン／セガ
オシャレ魔女♥ ラブ and ベリー	キッズ	2004年秋予定	セガ
カオスブレイカー	対戦格闘	2004年12月予定	タイトー
ハリキリオンラインプロ野球	ネットワーク対戦野球シミュレーター	2004年冬予定	タイトー
翼神	縦スクロールシューティング	2004年10月予定	タクミコーポレーション／タイトー
TRIZEAL	縦スクロールシューティング	2004年9月予定	トライアングル・サービス／タイトー
鉄拳5	3D対戦格闘	2004年秋予定	ナムコ
Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦	育成対戦	2004年冬予定	ナムコ
COBRA THE ARCADE（仮）	ガンシューティング	未定	ナムコ
The Battle of DRUAGA（仮）	タッチアクションファンタジーゲーム	未定	ナムコ
アイドルマスター	通信育成ゲーム	未定	ナムコ
GUNDAM Battle Operating Simulator	シューティングアクション	2005年春予定	バンプレスト
データカードダス ドラゴンボールZ	カードシミュレーション	2005年春予定	バンプレスト
THE KEY OF AVALON 弐 -秩序と戒律-	ボードゲーム	2004年11月予定	ヒットメーカーディヴィジョン／セガ
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 fot CYCRAFT	レースゲーム	未定	ヒットメーカーディヴィジョン／セガ
通信対戦麻雀 闘龍門	インターネット対戦麻雀	2004年9月下旬予定	悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン

第42回アミューズメントマシンショー出展作品情報局

豪華絢爛！ AMショー出展メダルゲームPick Up!!

インパクトNo.1 CAPCOM

ALIEN™ THE ARCADE MEDAL EDITION（仮）（参考出展：発売時期未定）

凝った筐体が多かったマスメダルゲームの中でも、一際注目を浴びていたのが、エイリアンが中央に鎮座しているこのマシンだ。参考出展だったため、プレイできなかったが、注目度は非常に高かった。知名度の高いキャラクターと、ミステリアスな雰囲気を持った筐体はインパクト抜群だったぞ！

映画とメダルゲーム TAITO

CINEMATECHROULETTE（2004年10月発売予定）

『シネマテックルーレット』は、ハリウッド5大メジャーの一つ「MGM」とのコラボレート作品だ。ルーレット・ポーカー・スロット・といった三つのゲームを自由に遊ぶことができ、それぞれ「ゲット・ショーティ」「RONIN」「ロッキー」「ロボコップ」とテーマがあり、名作映画の1シーンが演出に盛り込まれているのだ。

凝った外観の作品群

今回出展されていたメダルゲームは、筐体やメダル払い出しの演出にインパクトがあるものが数多く出展されていたぞ。カジノ調のリアルなマシンや、ド派手な演出は、プレイを盛り上げてくれること間違い無しだ。

カジノのような雰囲気を感じさせるゴージャスな作りの筐体。アダルト気分が満喫できる。写真はアトラスの『ゴールデンダイス』。

一押しはシングル ARUZE

SEQUE5（稼働中）

スロット系が目立つシングルマシンに対し、アルゼの『シークファイブ』はプレイヤー自身の予測により、戦略をコントロールできる楽しさがある。自分で考えて遊べるメダルゲームというのは貴重だ。

HARD CRIMBER（稼働中）

こちらも戦略性が高いシングルマシン。ダイスを振って、数字を選ぶだけのシンプルな操作ながら、その奥深さには夢中にさせられる。見掛けたら、ぜひ一度遊んでほしい。

メダルゲームの奮起に期待

確かにインパクトのある大型ものが多かったのだが、中には期待していざ遊んでみると……「ああ、あれと同じか」という印象を受けたものも多い。結局はスロットを回して絵柄がそろうのを待つというプッシャーばかりで、そういったゲーム性が受け入れられているから、変えないのだろうか？ もっとゲーマーが楽しめるような、ゲーム性を持ったメダルゲームや、もっと「新しい」と感じさせてくれる作品の出現を願ったショーだった。

安定と懐古 SEGA Sammy

Disco Dream（参考出展：発売時期未定）

そばを通ったら振り向かずにはいられないマシンがこれ、サミーの『ディスコドリーム』。懐かしのヒットナンバーがプレイヤーを引き付ける。

Bingo Parade（発売時期未定）

安心して遊べるマスメダルがセガの『ビンゴパレード』だ。薄暗い会場では筐体のイルミネーションがロマンチック。ゲーム内容もオーソドックスなビンゴゲームなので、メダルゲーム初心者には特にお薦め！

※このページに掲載しているタイトルは「SEQUE5」「HARD CRIMBER」以外は、すべて開発中のものです

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmania IIDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

今月も大スクープ記事でスタート! 先月の『IIDX RED』に続いて、ポップンの最新作情報を大掲載!! 新モードや新収録曲の一部、それに新キャラクターなども公開。ロケテストバージョンのプレイインプレッションを元に紹介しよう。IIDX REDの新ビジュアルや投票コーナーなど、今月は増ページでお届け!

今月はポップン最新作を大スクープ!

待望のポップン最新作、その名は『ポップンミュージック12 いろは』!!

ポップンミュージックの最新作『ポップンミュージック12 いろは』が登場する。先日行なわれたロケテストではまだすべてのモードを遊べなかったが、新モードや新しいオジャマなど、新要素が登場。今回はロケテストバージョンのプレイインプレッションを元に『いろは』の最新情報を紹介しよう。

今作は「和」がコンセプトになっていることもあって、全体的に和のテイストが散りばめられている。画面のカラーリングからして和風。さらにチャレンジモードで選曲時に太鼓の音がしたり、[illegible]カルタになっていたりと、随所で和風を感じさせてくれる。

やはり気になるのは収録楽曲についてだろう。ポップンおなじみのアーティストをはじめ、ギタドラから初参入のアーティストや、『IIDX RED』に参加しているあのアーティストなど、今回も聞き逃せない楽曲ばかりだ!

Momoru-kun

Ryusei Honey

「enjoyモード」が新たに登場!

今作では「ノーマルモード」に替わり、新たに「enjoyモード」が入った。基本的なところは「ノーマルモード」と一緒だが、より初心者向けに配慮されている。

1曲目はもちろんゲージが無くなっても大丈夫。そしてこの「enjoyモード」では、曲を全収録曲から選ぶのではなく、このモードオリジナルの選曲画面で、決まった楽曲群からステージごとに選択するようになっている。すべてのステージで異なった候補曲が用意されているので、非常に多くの選曲バリエーションが考えられるようになっている。

ほかに注目すべき点は、このモードではオプションが設定されていないことだろう。初心者が複雑な操作をせずに済むので、純粋にプレイに集中できるように配慮されているのだ。

赫に、染まりな。

beatmania ⅡDX 11 ⅡDX RED

©1999 2004 KONAMI

BEMANI

ⅡDX

「ⅡDX RED」、GOLI氏入魂の麗しきサイドポップイラスト大公開!

GOLI'S COMMENT

[illegible]できました「ⅡDX RED」! なんで赤なの? ……さぁ?

そんな[illegible]曲の[illegible] [illegible]頑張り過ぎ! 名曲多過ぎ! 今までのⅡDX史上最高のそろい踏み。初心者のための新モードも追加されたりと、内容的にも充実? な[illegible]満足度をお約束ですよ。[illegible]んは、間違って中途半端に蘇っちゃった「茶◎」さん。

INFORMATION from BEAT NAIZING

「フェイバリットナンバーズ」&「フェイバリットキャラクターズ」募集中!

あなたのイチオシはどの曲、どのキャラ? ギタドラ部門も加わってパワーアップしたフェイバリットナンバーズに、ⅡDXフェイバリットキャラクターズ。1票で順位が激動するこのランキングに参加してみませんか!?

投票は必ず「巻末アンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。理由も書いてくれるとうれしいです。ナンバーズ(ⅡDX部門とギタドラ部門)とキャラクターズ(ⅡDX)、3部門へ同時投票も大歓迎! 今月投票してくれた方の中から抽選で3名の方に「GUITARFREAKS 11th MIX」&「drummania 10th MIX」の販促用ポスターをセットにしてプレゼント! たくさんの投票、お待ちしております!

コナミスタイルドットコムから、注目のアイテム発売!

11月18日、コナミスタイルからPS2版「beatmania ⅡDX 8th style」と「ポップンミュージック10」の特別版が発売される(通常版やコントローラ同梱版も同時発売)。「8th style」にはミュージッククリップDVD、V-レアサウンドトラック、特製ボックス、「ポップン10」には日めくりカレンダー2005、V-レアサウンドトラック、特製ボックスにミミ&ニャミのKUBRICKフィギュアという、超豪華セットになっています。ご購入はコナミスタイルで。 http://www.konamistyle.com/

今月はギタドラポスターセットをプレゼント! ぜひ2枚並べて貼っていただきたい逸品です!!

Favorite Characters and Numbers!

フェイバリットキャラクターズ
栄冠はエリカに!! リリス人気は急上昇中!!

セリカに替わって、エリカがダントツの得票数で女王の座に返り咲いた。2位のリリスはこのところ人気が急騰中。PS2版『7th style』収録の"Love Me Do"効果が大きいか。2位以下は僅差なだけに、激動は続きそうだ。

1st エリカ
【233.9pts.】

ボーイッシュな感じがいい!(神奈川県 ゼロカノン君)/いつもかわいい! 一番好きですネ。(東京都 りんご☆☆さん)セリカにしようか迷った……。(大阪府 なますて君)/どんな曲に出てもカワイイ!(東京都 林檎さん)/いい感じです。(滋賀県 ファラ君)

2nd リリス
【104.8pts.】

応援し続けてます!(神奈川県 かにぱん君)/危ない色気が最高!(東京都 YU-TA君)/物静かなところがgood!(静岡県 やまもん君)/女性陣の中で一番好きです。(岩手県 NOR君)

順位	キャラクター	得点
1st	エリカ	【233.9pts.】
2nd	リリス	【104.8pts.】
3rd	セリカ	【92.3pts.】
4th	エレキ	【80.6pts.】
	鉄火	
6th	[illegible]/[illegible]	【72.6pts.】
7th	ツガル	【64.5pts.】
8th	ダルマ	【48.4pts.】
	ユーズ	
10th	セム	【40.3pts.】
	デュエル	
12th	ジルチ	【24.2pts.】
	"ライオン好き"のライオン	
[illegible]	Q-JACK	【16.1pts.】
	ニクス	
16th	ダルマ	【8.1pts.】

3rd セリカ
【92.3pts.】

気の強いところがかわいくてOK!(栃木県 ガガB君)/一目見て[illegible]きました。(神奈川県 [illegible]君)/カッコかわいいです!([illegible]県 MMR君)

フェイバリットナンバーズシリーズ
"DoLL"に驕り無し! 黄金時代はまだ続くか!?

今月も"DoLL"が[illegible]の支持を集め、[illegible]1位。[illegible]この状況は『[illegible]』[illegible]まで、まだまだ続きそう[illegible]。[illegible]はほぼおなじ[illegible]曲が並ぶ。多くのコンポーザー[illegible]れている中で、やはり[illegible]TAKAとNAOKIの強さが[illegible]ている。

順位	曲名	アーティスト	得点
[illegible]	DoLL	TËЯRA	【[illegible]】
[illegible]	No.13	TAKA respect for J.S.B.	【84.6pts.】
3rd	pandora	dj TAKA feat. Tomomi	【76.9pts.】
[illegible]	LOVE♥SHINE	小坂りゆ	【69.2pts.】
5th	雪月花	Ryu☆	【[illegible]】
6th	B4U	NAOKI	【[illegible]】
7th	Absolute	dj TAKA	【23.1pts.】
	DYNAMITE RAVE	NAOKI	
[illegible]	Innocent Walls	TaQ	【25.8pts.】
10th	Feedback	Audio High	【22.0pts.】
	era(nostalmix)	TaQ	
12th	LAB	RAM21.8pts.	【19.8pts.】
[illegible]	SPACE FIGHT	AKIRA YAMAOKA	【18.5pts.】
14th	NORTH	WALL5	【17.8pts.】
	PRINCE ON A STAR	SPIRITUAL RIDE	
	SOLID GOLD	DUSTY	
[illegible]	[illegible]	TaQ	【16.3pts.】
	1st Samurai	sampling masters MEGA	
[illegible]	D2R	NAOKI	【15.4pts.】
[illegible]	quasar	OutPhase	【13.2pts.】

1st DoLL
TËЯRA
【246.1pts.】

涙が自然と出てきます。(栃木県 雨樓さん)/言葉で表せないほど好き!(埼玉県 町田週温丸君)/ムービーが大好き☆(愛知県 宮原如月さん)/最高です! ムービーも曲も!(愛知県 code C君)/すべてにおいて完璧。(宮城県 NI君)

2nd No.13
TAKA respect for J.S.B.
【84.6pts.】

吸い込まれるような感じがする。(三重県 BLUE君)/最高の曲です。切なくて泣いちゃいます。(愛知県 TAKA君)

3rd pandra
dj TAKA feat. Tomomi
【76.9pts.】

この曲に[illegible]ます。(愛知県 チキン君)/とにかくかっこいい!(神奈川県 R君)/これぞLv8!(東京都 えっおれっすか君)

フェイバリットナンバーズGd

[illegible]部門の集計[illegible]回[illegible]"ヒマワリ"が連覇を達成し、そろそろ傾向が見えてきた。BeForUの関連曲はギタドラで最も強さが際立っているようだ。しかしポイント差はわずか。まだまだ上位陣が動きそうな状況だ。

順位	曲名	アーティスト	得点
1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【142.8pts.】
2nd	月光蝶	あさき	【120.9pts.】
3rd	We Are	TËЯRA	【44.0pts.】
4th	DEPARTURE	[illegible]	【33.0pts.】
5th	Dragon Blade	Kozo Nakamura	【30.7pts.】
6th	HEAVEN INSIDE	Stephen Mcknight	【29.6pts.】
7th	Infinite	PARALLEL FLOATERS	【29.0pts.】
	Luvry Merry-Go-Round	Pipo☆Angel's	
[illegible]	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでき	【27.7pts.】
	☆shining☆	りゆ&のりあ	
11th	[illegible]1000tOON	マキシマム ザ ホルモン	【25.8pts.】
	ツミナガラ…と彼女は謳ふ	あさき	

1st ヒマワリ
RIYU from BeForU
【220.4pts.】

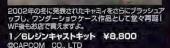
すっごく元気を与えてくれる曲!(大分県 BeForYOU君)/この曲のムービーのRIYUさんが一番気に入ってます。(福島県 TAKEHARU君)

ワンダーフェスティバル2004［夏］ACT.1

夏休みの宿題デッドも迫ったさる8月29日、東京ビックサイトで華々しく開催された立体野郎の祭典・ワンダーフェスティバル。前回はリセヴィネに鼻息を荒げた大きいお友達が多数詰め掛けたが、今回はピンキー系に人気が集中してましたZO。

夢よりも鮮やかに

立体貴族

アーケード関連の立体物に必要以上に血眼になってみようじゃないの。え、お前さんよ！　という趣旨で運営されている当コーナー。今回は恒例の2大夏イベント「キャラホビ2004」&「ワンダーフェスティバル04［夏］前編」のリポート記事をお届けしよう。「フィギュアとかトイとか、あまり知らないし……」という引け腰GUYSも、このコーナーで立体カルマを余さずに養ってくれることを願ってやまない。

ワンダーショーケース・今回のピックアップ
～＃023吉沢光正氏～

ワンフェスに出展しているディーラーの中から、毎回「これぞ！」という腕っこきを選出して多角的にプレゼンテーションする"ワンダーショウケース"。今回選出されたのは、当コーナーでもレギュラーとしてお馴染みの吉沢氏（REFLECT）。ちなみに、今回の新作は「GGXX」のI-NO。こちらも氏独特のシャープで艶っぽいラインが特徴的！

2002年の冬に発表されたキャミィをさらにブラッシュアップし、ワンダーショウケース作品として堂々再臨！　WF後もお店で買えますよ。

1／6レジンキャストキット　¥8,800
©CAPCOM　CO., LTD

A・B　ガーネット（『ザ・ランブルフィッシュ』）／WAP／「初めて見た時にビビッときました。」／（編）話題作から、人気キャラが早くも立体化！　イラストのテイストそのままというか、どこから見ても破綻の無いポージングがスゴっ。

C　蔵土縁紗夢（『GGX』）／Voodoo club／「自分の処女作品なので作るのに時間がかかりましたが、その分思い入れがあります。」／（編）ちょっと悪戯っぽい表情が紗夢っぽいですな。これが初作品とは思えぬほどのクオリティですので、今後にも期待がかかります。

D　シルバーホーク（『ダライアス』）／13Bスペクターズ／「今回は展示のみですが、今後はキット化も考えています。」／（編）20年近くたっても色褪せない名機を、ディテールアップして立体化。プロコ機、ティアット機を並べて飾りたいのはゲーマーのカルマか!?

E　ザベル（ブリスver.）・**F　レイレイ**（『ヴァンパイアセイバー』）／妖精の箱庭／「今回は髪の毛などをコピックマーカーで仕上げてみました。」／（編）前回、採算度外視の衝撃価格でWFデビューを飾り、我々取材陣のド肝を抜きましたが……今回も激安王の名を欲しいままにする価格設定！　しかもクオリティーはさらに上がってるぅ～。

G　景清（『源平討魔伝』）・**H　ワルキューレ**（『ワルキューレの伝説』）／ニトロ警察／「決定版の無かった景清を自ら作りました。ワルキューレはオリジナルティストを盛り込みながら、原作の雰囲気を失わないように気を付けました。」／（編）フォルムから、キャラの表情から、確固たる作り手の思い入れが感じられる逸品！

※写真番号・作品名（「登場作品」）・ディーラー名・原型師様コメント・編集部コメントの順になっています。

新企画発動！

ゲセっ子ピンキーズ

（東京都　長崎奉行君）
☆beatmaniaⅡDXのセリカを力任せに作ったとのこと。当コーナーでは、読者諸氏のアーケードゲームキャラ改造ピンキーを募集中！

キャラホビ2004・豪熱レポート

"アウトランド"から出展されていた白い悪魔。アイキャッチ場面でお馴染みの「シュウゥ！」の決めポーズを立体化。

二日目の一般ディーラーでは、アイデア商品も大連発。"藤本篤"ではマ・クベの壷が販売されていた。もちろん、弾くとエエ音がするんやで。

昨年まで別々に開催されていた"HobbyExpo"と"C3"が合体し、最強のキャラクターホビーイベントが誕生！　その名も"キャラホビ"！　……分かりやすいですね。

第一回目となる今年は、8月22日、23日の両日にわたって幕張メッセで開催され、グッズ販売やステージイベントで大盛り上がりを見せたぞ。23日にはサンライズ系作品をはじめとする一日版権キットも販売され、多くの来場者がメッセを賑わしたのだ。

次号はワンフェスリポ後編をお届け予定。まだまだ力作がたーんとあるんで、楽しみにしててくれい！　なお、今後開催予定の"ゲセっ子ピンキーズ"では、読者様のピンキーゲーセン写真や改造写真を募集中！　メール投稿は"その他投稿"コーナーあてに送ってください。なお、ゲーセンでピンキー写真を撮るときは、お店の人に許可を取ってね。プリクラは大丈夫ですが。

世間はまだ秋一色ですが、プライズでは早くもクリスマス景品が登場！　さらに、第42回アミューズメントマシンショーでお披露目されたニューアイテムを紹介!!

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。

- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

3 新世紀エヴァンゲリオン エクストラクリスマスフィギュア

セガ・10月下旬登場・2種

今年のサンタはちょっぴりセクシー！

綾波とアスカの二人が、ネルフ主催のクリスマスイベントに参加。そんなシチュエーションをモチーフにしたフィギュアが登場する。ローライズのホットパンツやフルオープンのジッパーワンピースなどのオリジナルコスチュームから目が離せない！

1 北斗の拳 世紀末将棋伝説

セガ・10月下旬登場・1種

お前はもう詰んでいる！

今年の4月に登場した麻雀に続き、「北斗の拳」が今度は将棋でプライズに。ケンシロウとラオウ、最強の兄弟が王将だ。レイの飛車、シンの角など、さまざまなキャラが登場！　普通の将棋よりも白熱すること間違い無し！

4 新世紀エヴァンゲリオン レプリカバッグ

セガ・10月中旬登場・3種

こんなバッグを待っていた！

劇中で採用されたという設定の、軽作業用多目的バッグ。実用性の高いしっかりとした作りに加えて、気軽に持ち歩けるシンプルなデザインがうれしい。ネルフバージョンと戦略自衛隊バージョンがあるぞ。

2 日本ラーメン紀行 ラーメンどんぶり

セガ・10月中旬登場・2種

わが家で有名店の気分を満喫！

ラーメンマニアならだれもが知っている有名店のどんぶりが何とプライズになった。"家"系ラーメン屋の代表格、横浜「六角家」と、久留米流の濃厚スープを貫き通す「魁龍」。マニア垂えんの二店のどんぶりがあなたのモノに！

第42回アミューズメントマシンショー 新作プライズリポート

北斗の拳 コレクションフィギュアVol.12

「北斗の拳」のフィギュアシリーズ、久々の最新作。ユリア、マミヤ、そしてアイリの三人のヒロインが集結！

セガ

テニスの王子様 劇場版ぬいぐるみ

オムロンエンタテインメント

「テニプリ」メンバーのぬいぐるみ。来年春に公開が決定した、劇場映画の姿がモチーフになっているぞ。

新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット自習時間

セガ

綾波とアスカの、学校でのひとコマを立体化。カバンや教科書などのアクセサリーパーツが、多数付属する。

ピンキーストリート スペースインベーダーVer.

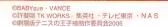
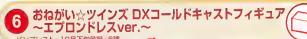
タイトー

巷で人気の「ピンキーストリート」がプライズに登場！　インベーダーなどがプリントされた、プライズだけのレアモノだ。

AMショーの季節が今年も到来！　会場では2005年1月〜3月発売の新作アイテムが展示されており、来場者の目を釘付けにしていたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

6 おねがい☆ツインズ DXコールドキャストフィギュア ～エプロンドレスver.～

バンプレスト・10月下旬登場・6種

好評の「おねがい☆ツインズ」フィギュアも、いよいよ第3弾。今回は、クリスマスシーズンに合わせて「手作りケーキ」をテーマにヒロインたちのエプロンドレス姿を立体化している。三人それぞれに2種類のカラーが用意されているぞ。

5 仮面ライダーブレイド 俳優写真パネル＆フィギュア

バンプレスト・10月上旬登場・4種

イケメンライダーにもうメロメロ！

ブレイド、カリス、ギャレン、そしてレンゲルら4ライダーのフィギュアと、それを演じる俳優のパネルのセット。中でも橘朔也（ギャレン）役の天野浩成は、CDデビューを果たすほどの人気。俳優ファンにはたまらない逸品だ。

9 ドラゴンボールZ ドラゴンボール型ポータブルスピーカー

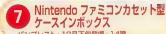
バンプレスト・10月下旬登場・9種

ドラゴンボールの形をした物体をパカッと開くと、卓上スピーカーに早変わり。小ぶりなサイズながらもステレオなのがうれしいところだ。

8 機動戦士ガンダム 銃口アクションフィギュア

バンプレスト・10月下旬登場・4種

フィギュアの背中にあるスイッチを入れると、バズーカやキャノン砲が前後に可動！ 劇中さながらの発射シーンを演出するぞ。

7 Nintendo ファミコンカセット型ケースインボックス

バンプレスト・10月下旬登場・14種

ファミコンのカセットとほぼ同サイズの小物入れ。「マリオブラザーズ」を始め、14種類もの懐かしタイトルが目白押しだ。

11 円盤皇女ワるきゅーレ 銭湯シーンフィギュア

アルゼ・10月登場・2種

"銭湯"シーンを衝撃の立体化！

何と！ スペースラブコメコミック「円盤皇女ワるきゅーレ」の、ヒロインたちの入浴シーンがフィギュア化！ 無邪気なワるきゅーレと艶っぽい真田さん。対照的な二人の姿を、思う存分観賞しよう！

10 ファルコムクラシックス パブミラー

アルゼ・10月登場・3種

あの名作が日常空間に進出！

PCゲームの雄、日本ファルコムの人気タイトルがパブミラーになったぞ。新作「英雄伝説VI 空の軌跡」や「イースVI」に加え、不朽の名作「ザナドゥ」という涙モノのラインナップ。昔ながらのファンも、これなら満足だ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをゲット！ ご希望の方は、57ページの読者プレゼントコーナーへ!!

- Nintendo ファミコンカセット型ケースインボックス
  14個セットで2名様
- 機動戦士ガンダム 銃口アクションフィギュア
- 北斗の拳 世紀末将棋伝説
  3名様
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラ
- 2個セットで2名様

セガ

「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」の主人公、草薙素子とバトーのフィギュア。ブリスターケースに入っているぞ。

セガ

再放送で人気再燃中の「カードキャプターさくら」が、ぬいぐるみになった。デフォルメされた姿がとってもキュート！

システムサービス

癒し系マスコット「リラックマ」のぬいぐるみ。ダラ～っとした姿で、見る人の心を和ませてくれるぞ。

システムサービス

約30センチの大きさを誇る、ボリューム満点の「犬福」ぬいぐるみ。でぶ福のあまりの大きさにビックリ！

(広島県　堺斗ゆえ?さん)

秋の夜長は対人対戦でバーニング

今年の夏の暑さがウソだったかのよーに、ようやく過ごしやすい気温になってきた今日このごろ。んがしかし、モニターの中での熱き闘いは依然として継続中！　マッタリしている暇なんて無いですヨ！　深まり行く季節とともに、対戦の腕を磨き上げるのもまた一興。アルカディアを読みながら、こってりとギルティワールドに漬かってつかあさい。

ガトリングアーティスツ！

ギルティのカラーイラストを一網打尽の後に敢然と大掲載！　投稿作随時受付中也。

(神奈川県　桜姫智香)
☆ギルティ女性陣では一番人気でしょうか。毎月の投稿量も多いのです。

(茨城県　さぎりさん)
☆とってもイマドキな梅喧姐さん。最高に決まってるのがすごいっていうか…。

(千葉県　ふじ伊織さん)
☆底知れぬ戦闘能力を秘めてそうな、そうでもないような。

(広島県　紺様さまへ湯川天祐さん)
☆ちまきが居るからC1000組か。ソルは芹沢鴨役でどうかね。

(福岡県　白水鷹師さん)
☆よし、今度サミーの人に商品化の話を持って行こう。

(東京都　良月君)
☆秘伝中の秘伝メニューがここに…（イケてる男性客のみ限定）

(東京都　Crossさん)
☆性格はド熱血ですが、秋の落ち着いた装いも似合いますな。

(愛媛県　華子さん)
☆ブリといえは忘れちゃいけない、エステいらずの脚線美。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆次回作では、ぜひとも衣装をカスタマイズしてみたいですNE!

(新潟県　蓬萊神封魔さん)
☆最近はちまき人気に追い上げられ中。次回作の主役の座は!?

石渡NOW

ゲームをやり込んでいる人なら肌で感じることができると思いますが……僕は選択権とその結果に対する自己責任が、個人の成長と競争、問題意識を育むものと考えています。それは、人生においても同様に意味するのではないでしょうか。

多くの場合、学校ではこの選択権というものが正体不明の義務にすり換えられていると感じます。少年法の改正や親の責任を問うことも必然ですが、自らや社会のことを真剣に憂うならば、この国は教育の真の意味を公言するべきでしょう。

今月の格言
「失敗は早めに、立ち直りも早めに」

ギルティギア 鶍
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■発売日：2004年12月16日予定
■対応機種：Xbox専用
■予価：5,060円（税込）

告ーッ！Xbox版『鶍』発売決定！

アーケードで人気沸騰中のシリーズ最新作『鶍』が、ついにXboxにも大登場！　完全移植はもちろんのこと、PS2版でも好評だった新キャラ“A.B.A”（アバ）の登場や、“GGブースト”などのオリジナルモードは健在。しかも、同ハードの最大のウリである“Xbox Live”に対応しており、世界中の猛者たちと自宅で通信対戦が楽しめるのだ。Xboxユーザーは予約に走れ！

ゲー事典　11月末発売号の“あそし”では、ギルティクリスマス特集なぞを開催予定〜。キャラクターと「もらってうれしい（であろう）プレゼント」をセットにしたイラストを大募集します。キャラの好みを察したプレゼントを添えるも良し、嫌がるプレゼントを無理矢理押し付けるも良し。各自趣向を凝らした作品をお待ちしております。締め切りは巻末ページを参照にね！

KOFッ子 PLANET

★今号のイラスト一等星

KOF大好き星人たちのファンスベース＆情報コーナーの「KOFッ子PLANET」が今月も始まりましたよ！　今月は（新潟県　Gu-Chi vs D!さん）の合作イラストが一等星に輝きました！　ネオジオからアトミスウェイブに舞台が移ろうとも、この二人の確執はどこまでも続く。庵の人外らしさと京の人らしさの対比が、いい味を出していると思いますよ、作者のお二人さーん。みんなも負けじとイラストを送ってね！

（北海道　くらげさん）
☆何とも風情のある落ち葉たき。しっかりバケツの水も用意してあるのがいいですね。

（大阪府　いいづかなつめさん）
☆作品のテーマは「きらきら」。きらめきはもちろん、髪の広がり、ポーズなども全部含めて光るクーラです！

（[illegible]県　CCCさん）
☆男なら背中の星で語れ！　やや強引ですけど、星を持って「天体観測チーム」を使っていってくださいね！

（[illegible]県　[illegible]トミィさん）
☆カメラを振られた瞬間、どこまでヒーロー＆ヒロインでいられるか勝負！　Kを応援したくなる……。

（[illegible]県　[illegible]子さん）
☆友達以上であり、門下生同士以上であり、恋人未満。ロバートがりりしいですぞっ。

（[illegible]県　もしゃじさん）
☆[illegible]非道、冷酷無比！　裏人チームはどのシリーズでも、不思議な魅力がありますね。

（神奈川県　水森レイさん）
☆銀髪にすることで、だいぶ印象が変わりますね！　ウィップの知的さ五倍増し。

（北海道　[illegible]の[illegible]）
☆稽古中にドッキリ（おやじ）！　極限流に門下生が増えそうですね～。

（神奈川県　[illegible]寺[illegible]さん）
☆やはりこの小悪魔ちゃんにはかなわないと[illegible]。

次々号のお題は「着せ替え」

今度のテーマは「着せ替え」。いえ、宇宙的な質問が来ましてな。「キャラクターの衣装を交換したイラストは載せてくれますか？」（埼玉県　ササヅカ　クルミさん）せっかくだから特集テーマにしてみようかと。庵に秘書ーズの格好をさせてみたりして、ふおおおっ。
締切：10月18日（月）必着

KOF10周年記念イベント「Pinky KOFをもらおう！」

KOF10周年記念3部作に付属の応募マークを送ると、コレクションフィギュア「ピンキーストリート」のKOFバージョン「舞」か「アテナ」が抽選で当たるぞ！『KOF MI』、『KOF 2003』、そして年末発売の3本目をそろえて応募しよう！

ピンキーファンの“ピンキーのここが好き！”

ピンキー奉行田渕健康だ。ピンキーはブロックのようにパーツを組み替えて自分だけの一品を作れるのがグー。ワイは手を出した。チミも始めたまえ。

「KOF10周年サイトURL」 http://www.kof10th.com/

プレイステーション2版『KOF 2003』発売迫る！

背景は全面リニューアル。美しく描き込まれたバックで思う存分……闘え！

THE KING OF FIGHTERS 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年10月28日発売予定
■対応機種：PlayStation 2専用
■価格：7,140円（税込）

君の家にアッシュがやってくる！

2003年の冬にアーケードで発売された『KOF 2003』が、早くもプレイステーション2に移植される。新章の幕開けともいうべき今作を、ご家庭でゆっくり楽しめる好機。KOFファンにとってのマストアイテムといえよう。

KOF衛星アップリンク

当コーナーではKOFに関する投稿作品を大募集！　次々号1月号の締切は10月18日（月）必着となります。メール投稿はこちら→sp_kof@arcadiamagazine.com
郵送でのあて先はこちら→〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレインアルカディア編集部　「KOFッ子PLANET」係

コスプレプレイスタイル Vol.54

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

夏の写真を眺めているとイベントの盛り上がりが夢のよう――なんて思い出に浸っていませんか？ そんなときはコスプレプレイスタイルに投稿！ 楽しい思い出を投稿してね。

Feel So Good Style！

夏のイベント大特集

まずは夏コミ！ バラエティたっぷりのラインナップ！

コミックマーケット66

ドロロンえん魔くん　えん魔、雪子姫
（AKIRAさん、パラ=ノイ子さん）
懐かし系アニメの中でも渋いセレクト！　オーソドックスなキャラ作りもGOOD！

特捜戦隊デカレンジャー
ウメコ、ジャスミン
（あゆみさん、かおりんさん）
今が旬のデカレンコス！　丁寧な衣装作りとポージングに愛を感じました！

天空戦記シュラト　レイカ、ラクシュ
（夜神 殺芽さん、坂城 優さん）
きらびやかな衣装と色鮮やかなヘアメイクで、幻想的な世界観を再現しているお二人。髪型の再現度がスゴイ！

美少女戦士セーラームーン　セーラーヴィーナス、セーラーV
（かにょん　さん、chiemiさん）
何ともキュートな美奈子ちゃん合わせ！　仲よしなお二人は会場でも大人気でしたよ。

Fate/stay night
セイバー
（エリさん）
ドレスの広がったシルエットと鎧の質感が違和感無くマッチしてますね！

クイズ マジックアカデミー　シャロン
（藤原 尚郁さん）
高飛車な表情がピッタリのシャロンちゃん♪

キン肉マン　ペンチマン
（ペンチマンさん）
今夏のインパクト大賞は彼！
渋すぎるキャラ選びとペンチの精度に脱帽です！

スラムダンク
（前列左から）アヤコ、安西、高頭、晴子（中列左から）ノブナガ、牧、仙道、花形、藤真（後列左から）流川、三井、桜木、赤木
（あちゅさん、大ちゃんさん、Miyaさん、片山 晶さん、Ka-2さん、木村 ユエさん、ひろとさん、ハヤカワ-ジョージさん、ちぃさん、椎名 朔哉さん、クリフ・ヴァイトさん、風摩 破琉さん、イマイ タカシさん）
大集合のスラムダンク合わせ！　人気キャラからマイナーどころまで、それぞれ個性に合ったキャラクターをこなしていますね！　チームワークの勝利です!!

戦国無双
(前列左から)今川義元、伊達政宗、浅井長政、真田幸村、雑賀孫一、濃姫(ユカリさん、東なつめさん、らいせさん、成瀬さん、リョウさん、トミテさん)
豪華な衣装でお目見えの戦国無双合わせ。長物武器や鎧など大掛りな衣装を、細部まで丁寧に作っていますね。渋い色使いも格好イイです。

NARUTO 自来也、ツナデ(カニおみそさん、碧アスカさん)
なりきりバックパネルにぴったりのお二人を発見! 脇役ながらも雰囲気ある味わい深いキャラ作りが高感度◎!

スパイダーマン
(横島 葛乃介さん)
機敏なポージングでなりきり度抜群のスパイダーマン! かぶりもの系は久しぶりだそうです。

キャラホビ2004

造形・長物OK! コスコンも見逃せない!

コスプレコンテスト開催!

コスパプロデュースによるオフィシャルコスプレコンテストは今年も大盛況! ノンジャンル、コーエー、ガンダム、ガンダムの4ジャンルに別れたステージはどれも見どころたっぷり! 出場者も観客席も一体になって盛り上がっていましたよ!

コスプレ登録受付横ではコスパオススメのサポートグッズを販売。スタッフももちろんコスプレ!

Piaキャロットへようこそ!3
木ノ下貴子、高井さやか
(えいみさん、fuminyankoさん)
赤と青の対称カラーで決めたPiaキャロ合わせ。ポージングが華麗! 夏らしい一枚ですね。

機動戦士ガンダム
アッカイ(タークナイトさん)
丸いフォルムが人気のMSがついにコスプレ界参入!? 動くモノアイ、開閉する爪、胸元のアカハナなど、素晴らしい完成度です!

ノンジャンル 特集告知

引き続き「ノンジャンル特集」の投稿を大募集中! お題は
「あなたの一番最近のコスプレ」
です!
ほかの制約は一切ありません! 今年一番のオススメ写真を待ってます! お寄せいただいた投稿作品は12月30日(木)発売予定号にて、年末スペシャルとして掲載いたします。
最終締切日:11月17日(水)必着

投稿&お手紙大募集

イベント予定

10月3日 COSDAY
10月3日 遊園地コスプレイベント 紅白CANDY POP
10月31日 MP-コスプレパーティ

読者が創る ゲーセンの未来

地獄の酷暑を乗り切ると、そこには強制的に秋の気配がっ！　つーかもう、秋真っ盛りの気配すら漂う今日このごろ。AMショーに出展された魅惑の新作群が、街のゲーセンにやってくる日も近いんじゃないかしら!?　などと期待にプーカーのごとく胸膨らませつつも、当コーナーも一気呵成に盛り上がっていくのさ。

そうさ！　ここがアーケードゲームのカラーイラストが力の限り集結する、魅惑の総天然色投稿コーナーですとも。アフロUCLAとかアフロYMCA、アフロGT-FOURなどという類似品には注意してくれよな！（あるのか？）

田渕健康：P158-159（CMYK）、福田柵太郎：P161（グレスケ。）／P164-165（歳時記）、カイゼルちくわ：P160（バラエティCMYK）／P162-163（大瀑布）

今月の一枚！

（東京都　タニ君）

（大阪府　ゆみごんさん）
Ⓗイメージカラーは青だけど、情熱系の色もばっちし似合うのだ。

（大阪府　座夏之介さん）
☆急きょ発表されたオーススターマッチ！　今、『風雲』にも新時代の光が!?

（東京都　カヤキ君）
☆ご家庭で大きな音が出せない方は、ボリュームの大きい店を探してプレイそ。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆一つの戦いは、次の戦いを呼ぶ鍵に過ぎない。新たな強敵たちと出会える日は、すぐそこに！

（東京都　岩崎康史君）
☆翼は導く。地獄かすめて。
弾幕と閃光の――分かれ道を飛べ！

（東京都　コバ君）
☆ゴタク、一切無用。生き様で語れっての。

（愛知県　御影道行君）
☆『バブルボブル』直系の固定画面新作、そろそろ出てもいいころだと思うがどうか。

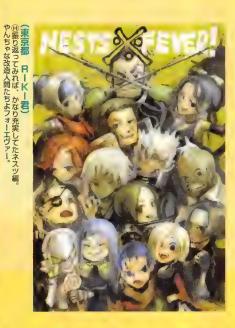
（青森県　松けろ君）
☆描き手が楽しんで描いてるな～というイラストは、いろいろとにじみ出るのですよ！

（沖縄県　Tea君）
☆「Ⅱ」から一年、そろそろ次の情報が欲しいところ！　鉄拳やって溜飲下げとく？

A-Fro ひみつ情報　A-Fro若葉マークの方にお知らせ！　投稿作品の名前の後に付いているⒽマークは、投稿者の方がHPをお持ちという勇者の証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、爆速チェックって感じ!?　→ http://www.arcadiamagazine.com/

（神奈川県　緋影さん）
☆BeForUも新メン増強で、ますます活動フィールドが広がりそうな予感ですな。

（大阪府　いいづかかなめさん）
☆閉じ込められた日常にサヨナラ。
旅に出ましょう、気持ちのいい音と一緒に！

（東京都　RIKI君）
Ⓗ振り返ってみれば、かなり充実してたネスツ編。やんちゃな改造人間たちよフォーエヴァー。

（東京都　ヨウタ君）
Ⓗカッ飛んだカスタマイズができそうな『5』。パンダやクマに服を着せられる!?

（愛知県　蜂子さん）
☆小坂さんにはアイドル路線楽曲方面も推し進めてもらいたいと思うがどうか。

（神奈川県　磯崎聖君）
☆先号の忍特集・魔界転生の術その壱。額当がデフォルトで忍者っぺえよね。

（東京都　矢野口紅子さん）
Ⓗネクロを差し置いて、彼女もそのうちガシャポンで立体化されそうな気配。いや確実に。

（福岡県　武術師某さん）
☆アフロ史上稀に見るロマンスグレーの薫り。シビー……ぜ……。

（愛知県　六条真さん）
Ⓗはかないぬくもりだからこそ、それは愛しく、輝いて映るのかも。

（愛知県　AZ君）
☆忍特集・魔界転生の術その弐。この二人でFFの続編を遊びたし。

（奈良県　TOM君）
☆そそり立つ感がどうにもDO迫力。『カプJaM』でも大発奮してくれるじゃろうて。

A-Fro ひみつ情報
今月はギタドラの名曲"カナリア"のムービーにちなんだ1枚からスタート！　さて今回のAMショーを皮切りに、2D対戦格闘人気が再燃しそうな予感！　ラインナップも魅惑的で、A-Froを大いに沸かせてくれそうでありますッ。っていうか、ついにA-Froにもアルクェイドのイラストが載る日が来たんだなぁ～と思うと感慨深いですねえ。そのうち『東方シリーズ』も移植されたりしてNE!!

A-Fro バラエティ CMYK

9月、10月と、秋の気配が日々色濃くなる時期になりました。粒選りイラストで送る芸術祭・当「バラエティCMYK」で、芸術の秋を存分に先取りしてください！

サマー絵巻終章!!

夏休み特集終了後も、去り行くを惜しむかのごとく夏イラスト投稿が大量に到着！ よって今年最後の夏イラスト掲載をば、ここに実行とす!!

（京都府 黒井カノルさん）
☆水着絵もそろそろ見納め。笑顔が……眩しい[illegible]

（愛知県 アパッち君）
☆琉球娘さんの衣装は、もう涼し過ぎる季節なのさ！

（北海道 くらげさん）
☆今日が暮れても明日は晴れる。夕焼けに笑顔は似合って当然！

（合作！ 大阪府 Gu-Chi VS D！）
H夏の最後を飾るにふさわしい合作ですぞ！まばゆい青空は夏の風物詩であった……!!

（千葉県 ふじ伊摘さん）
[illegible]夏よ、今はさらば!!

（神奈川県 瀬尾[illegible]さん）
H祭りの男気が漂う一枚！ この力強さは…並じゃねえ…!!

（東京都 采姫炬さん）
☆「2年前はレイジャってたなぁ」（ハガキ裏より）。もう2年たつんですねぇ～。

（福岡県 宇月絵夢さん）
☆注目の新作、「虫姫さま」間も無く登場！君はレコ姫をさだめから救えるか!?

（福岡県 皐月トミィさん）
☆一面の緋は、遠き昔日を映し出す。喜びも、哀愁も、胸に蘇る秋は間も無く。

（高知県 まっしゅ♪さん）
☆この二人が再び肩を並べ、戦える舞台を……今は待て！

（東京都 大沼由実さん）
☆読書の秋は、眼鏡の秋。兄さん、紅葉似合いスギ！

ゲルエロス村 村長選挙開始!

（大阪府 上総晃さん）
H拘束され、なお映える美。それは、だれにも縛れない。

（千葉県 RYO君）
H覚悟の刃を胸に抱き……って、これ倫理基準ギリギリよ！

A.新潟県 はやかわ村長
Hこいつがウワサの桃色仕掛け人ッ!! 読者人気も高い彼の声明は、実現されるのか!?

小復活!? アレンジ道場

復活希望の声が最近、絶え間無く押し寄せる当コーナー。要望に応えて復活か!?

（神奈川県 MSY君）
☆ファラオザコLV3。[illegible]

（大阪府 YU-3君）
[illegible]M.ジャ[illegible]アレンジは、ス[illegible]ターにこ[illegible]

（新潟県 よるた君）
Hオノ姐さんがこげにプリチーに[illegible]でも食われるってのがさらに技あり[illegible]

A-Fro ひみつ情報 今回小復活した「アレンジ道場」ですが、なぜこの人気コーナーが休止していたのか……？ その理由はずばり、「テーマも無く原型から離れていく、アレンジ無法化の危険」が疑われ、さらに「投稿者の皆さんが"自分の"要素を描く力を開発する場として、役割を十分に果たした」と判断されたからなのです。今後このコーナーが本格復帰するかは、あなたの投稿次第かも!?

アフロ グレースケール。

ゲーセンに、デパートの屋上ゲームコーナーに、集う人々の意見主張が詰まったコーナーが「アフログレースケール。」であります！ 新作のことを語るもよし、メーカーへの愛を語るもよし、だ。

（神奈川県　モーケー君）

僕らの心にクリスタル君はゲークリを見たか？

ちょっと待ってくれ…なんでアルカディアで『ゲームヒストリー』の紹介をしないんだ？（担当注・先月号148ページで『ゲームクリスタル』としてプチ紹介済み）

説明すると、『ゲームヒストリー』とは、過去にアーケードで発売されたゲームを一堂に集め、好きなゲームを選んでプレイできるというもの。

入っているゲームは『ブレイカーズリベンジ』、『カルノフ』、『ドラゴンニンジャ』、『ぷろっけん』、『ファイターズヒストリーダイナマイト』、『チェルノブ』、『バース』などなど。こんな感じのゲームがほかにも山ほど。コールタールのような濃度！　アルカディアでも紹介すればいいじゃない！　ウワー。

（北海道　Mr.ギゼン君）

☆割と全国的に普及している『ゲームクリスタル』。アルカデ編集部にもなぜか実機があるわけだが、某家庭用遊戯四角機みたいに小さくて、白いボディがかわいかったり。

僕らはたくさんのゲームを遊べて、お店側は基板を差し替える手間が省けてラクラク！　これぞ夢のマシン！　なのですが、こどもだからないじょうはよくわからないや〜。まあ、要望が多ければ紹介……できるのか？（まったく未定です）

君たちが『ゲークリ』を見掛けたときには、A-Froまで発見&プレイリポートなどを送ってくれると、とっても助かったりします。よろしくお願いします！

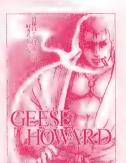
メイ君を韓国式アイドルとして売り出すと言うのはどうでしょう？

悪くはないと思いますが貴方が言うと犯罪臭いですね

MaY

アイドルスキーション・フーン（32）

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）

☆アイドルオタクを「キモッ」などと刺激することは、逆に本人の充足度を上げてしまうので危険だ！

（東京都　藤山辰尋さん）

☆圧倒的強者からのアイロニー。彼の前から去りゆくものが、屈辱にまみれて余生を送れるように。

を奉るコーナーが復活

V・H・A

男気と筋肉のア・ラモード状態の投稿作品を一堂に展示するコーナーが復活！　男ガスが漏れて、編集部爆発じゃーい！

「サラリマンをなめんじゃねえ!!」

（東京都　よしみさん）

☆サラリーマン金太郎×サラリーマン中村の夢の共演さっ。

（神奈川県　ゴンザレス高岡君）

H ゴツゴツしたタッチがたまりません！　特殊部隊として夜の国境を行け！

（熊本県　エレ金哲君）

☆パンとクラッカージャックの一騎打ち！　細かいことはいい！　殴れ！　殴れ！

（愛知県　御影道行君）

☆「CFJ」でハッスルに向け、黙々と仕込み中！　男は黙って楽車当て、押忍。

もう10月ですよ、早いですね〜。さて、まだ少し先の話ですが、その年に出たゲームを称える「アルカディア大賞」は今年もしっかり開催されるわけで。今から「あのゲームが一位だろう」「いやこのゲームの方が斬新で……」などワイワイと盛り上がってみてはどうだろうか。アルカディア大賞予想なんて投稿してみるのも面白いかも〜。

アルカディア大瀑布 SPECIAL

ゲルエロス村

2004年 村長選挙戦

村長立候補者

A.新潟県　はやかわ村長

今回の選挙ポスター作品は160ページに掲載!

Ⓗヱ村に対し己が「はやかわ村」への投降を要求した衝撃の一文が、皆を動かした。その行動力、そしてそのエロスへの情熱が、すでに応援票を集めつつある氏。このまま独走か!?

B.東京都　墨桐マユイ君

Ⓗ打倒はやかわ村長を叫び、「閠戸開放」を掲げた選挙活動をたれよりも早く始めた勇者が彼だ！　今回P.N.に「愛欲即身仏」との、覚悟満載の一語が付いていたことも報告しておこう。

C.埼玉県　ササナミさん

Ⓗ笹波ミコト改めササナミと、長く愛用していたP.N.を一新しての参戦は気合いの表れか？　脱衣麻雀作品にかけては、もはやだれもが認める番長である氏、その勢いは止まらない!?

F.大阪府　T.兄い君

Ⓗ一枚の絵にブルマ、SG、ブリス、そしてネタとして「契約リスト」！　充実の妙技に加え、エロスの平等と『ゲルエロスオリンピック』の開催をも公約する氏。大物だ……!!

E.埼玉県　げっつ☆先生

Ⓗレゲー作品とSG（シケギャグ）の英雄が、ヱ村にも寒い風を吹かす!!　本人は「この作品のような、ムチプリニヤピクなエロスではない微妙なアレをッ!!」と力説しているぞ！

D.群馬県　禄田之丞君

☆「エロスを語るのに乳も尻も不要！」と雄々しく叫びつつも、左作品のようなネタエロスやチャム＆梅喧や筋肉娘の専用スペース設置をも公約するなど、只者ではない！

I.熊本県　くろのゴクさん

☆「明るい村風」という以前の公約に加え、「ブリセルでエロスを!!」と、速球ストレートな公約をも付け加えてきた氏。音ゲー班長として推す声も多く、人気は十分！

H.東京都　ゲコゲさとる君

☆「法律が怖くてロリータが描けますかってね！」と、反骨精神満載の公約で名乗り出た氏。しかも、ジャンプーにシャンプーというSGも混ぜるあたり、さすが常連の匠!!

G.埼玉県　でばいそ君

Ⓗ相当ギリギリゆえ、眼鏡班長部門から村長選挙に連行の刑。「当然メガネ、幼女にあらず（ちびふみこは例外）」との公約やいかに!?

君の投票が村長を決める!

さあ、君のエロス探究心略してヱ心はどの立候補者を選ぶ!?　投票方法はいたって簡単、アンケートハガキの「自由欄」や投降作品の裏側、データ投稿に添付する住所等のテキストの片隅などに、「○○に一票！」と書いて送ってくれればOK!!　投票締め切り日は10月18日！（必着）　なお、同時にヱ村各部門班長の立候補や推薦なども継続募集中だぞ!!

MMマニーボ 無理想無解決

秋の夜長と言うからには、秋は夜になると時間が延びて原稿を書く余裕も増えるんだろうなオイ!? と街角で文化人に詰め寄るフリを繰り返すことを自作自演と呼んでいいのかどうか。それはさておき、今回もアンケートハガキから、皆さんの声を集めまくった次第です。

全国各地のトリビア町名探し! 大門町は京都府に、矢吹町は福島に。地図帳引っ張り出して二時間かけました(泣)。
(福島県　季ユン太君)
☆久々の地名トリビアネタサンクス&お疲れ様! 次は地元福島県民として、あなたに真吾キック修得の義務を課す。

『カプコンファイティングジャム』、隠しキャラはキャプテン沢田(昇格バージョン)。
(信州　けんハム君)
☆納得。つか希望。

編集長のお力で、ゆうこりんムックを出してください!
(茨城県　トミー・ブルセッティ君)
☆ではファンクラブ「Fami♡りんこ」に入りたまえ。そこでキミを待ってるぞ。(猿渡編集長)

新作ラッシュでKO寸前! (おサイフがね……)
(徳島県　ARS!君)
☆安心しろ! ここに渋谷から三軒茶屋まで(3~4キロの道のり)歩いて通う同類が……いる、ぞッ!(涙)

『GGXX』初心者の僕が乱入され、必死に押していたボタンは、「攻撃」ではなく「挑発」ボタンだった……。
(埼玉県　M氏適温君)
☆連打されては、相手も怒るより猛者と認めるしかあるまいて……。大丈夫、君は輝いてるぜ!!

レオ、ムクロ、『CFJ』参戦。タバサ、『SVC』と『ポケットファイター』に参戦。……タオは? タオは……。
(埼玉県　ケロバス君)
☆『ポケファイ』でタバサが使った、タオガードでどうかーつ。それと、ブレイドはいつ登場するのかとも言っておきたい。

小川直也がカプコンとがっちり手を組み、あのリングに立つ!! その名も「ハッスルボマー2004」! サブタイトルは、『今宵もあなたとハッスル! ハッスル!!』
……無理竜。
(静岡県　"雀KER"大澤君)
☆分かっているなら良し。

⬆(山梨県　六道たくまさん)
☆パーツ耐久値、上げたのにネ。

⬆(鹿児島県　マサヨシ君)
☆君の心の羅針盤に従えい。

⬆(千葉県　柿食毛子さん)
☆バスターに女帝様巻き込むなよ。

⬆(千葉県　高嶺ゆいらさん)
☆新たな楽しみは、意外と身近に。

⬆(宮崎県　CCCさん)
☆……え、ギースなの?(逃)

⬆(千葉県　桃源☆郷君)
☆ジャスト過ぎ。

⬆(岩手県　甲寅君)
☆僕らの「ブリセル」がピンチだ!

⬆(愛媛県　バカバンさん)
☆殺意の波動は赤信号だ。

⬆(埼玉県　UZ君)
☆それは……斬られるぞ。

⬆(広島県　温井川天祐さん)
☆某広告より。……いや待て。

A-Fro漫画道場

秋の気配がシャバダバダと軽やかに迫る今、マンガ描かなくてどうするよ!! と叫ぶ若者たちの、憩いの場がこちらだったとかなかったとか。

(千葉県　高遠かるびさん)
☆人の手には、届く夢と届かない夢がある……。いや、とりあえず永久脱毛だ。

(東京都　ナナミ藍さん)
Ⓗ最近、某錬金術師ネタが多い当方。確かに、インヴァイトヘルとか(以下検閲)。

(愛知県　そたい君)
☆今はもう……祈れとしか言えないよパパン! 無我でJamれば軟体なんて……軟体なんてッ!!

京都府　青い疾風君

ヱ村に続く大特集は……

(京都府　劇団もんてかるろ君)

ガデロス!?

(山形県　出海左京さん)

(青森県　羽清アユカさん)

(東京都　九尾きつねさん)

さて、今回の「ゲルエロス村」の次にゃ、どのコーナーをズーム☆アップしたろかという話ですよ! 女性化マシーン「ブリセル大作戦」で大人気のハヤコ特集か、男性耽美の「ガーデンローズ」か、美少年愛好の「ピチっ子土俵祭」か!? 各コーナーのいずれかで、どんな特集をやってほしいか、エロス村長への投票のついでにでも書き足しておいてくれるとパパ元気デスネ!

げゑせん歳時記SP

キャッチ・ザ・パーティゴ(違)

僕の私のタイトーゲーム特集

9月号(No.52)に掲載された69☆Uさんの「オススメのタイトーゲーム教えて!」という投稿に、想像以上の反響がドシドシ届きました! そこで、今回は「げゑせん[illegible]ーンと借りて、読者のオススメするタイトーゲームをたっ[illegible]69☆Uさんのみならず、ちょっとでも興味を持った人はゲームを探してみてくれよなっ。なお、イラストそばの「 」の部分は、読者の皆さ[illegible]

(茨城県 沖田祓SG君)
封筒の[illegible]きでさえ、この[illegible]のページジャックですか?

バブルシンフォニー

僕がタイトーゲームに夢中になったのは今から約18年前、当時は『バブルボブル』や『ダライアス』に熱中していました。そのころからタイトーの作品には、プレイヤーを引き付ける不思議な魅力が感じられて、コインを投入した瞬間からゲームの世界にどっぷりとハマっていく壮快感に浸れたものでした。

そんな僕がおすすめしたい作品は、『バブルボブル』の続編にあたるアクションゲーム『バブルシンフォニー』です。キャラクターや音楽、世界観を探究する人にはぜひプレイしてほしいです!

幻想の世界の中を元気いっぱいに走り回る愛くるしいキャラクターたち、物語を盛り上げる素敵なBGM……きっと『バブルシンフォニー』の世界に溶け込んで、楽しい時を過ごすことができるはずです。

ネームエントリーの演出も「楽しかったね」「お帰りなさい」「また遊ぼうよ」……という声が聞えてくるようです……。

――心に広がるファンタジー

きっと見付かるはずさ――

(愛知県 御影道行君)

私の「タイトーいち押しゲーム」は『メタルブラック』です。サイバーパンク調の世界観がとてもクールなシューティングゲームで、空間を表すドット絵が素晴らしく、あの怪しくも艶やかなラスタースクロールをぜひとも! 今のゲーマー(特に感覚の鋭い年齢の中・高校生)に味わっていただきたいです。「何か……」を感じてもらえると思います。

また、BGMも素晴らしく、今のゲームには無い、透明感のある硬質な「刺」を感じてもらえるはずです。あと、ボス戦でのレーザーの撃ち合いは「快感!」の一言です。

ボスのやられ効果音は「ひでぶ! あべし!」っぽくて、今でも頭を離れません(笑)。

(千葉県 DBK君)

アーケードで出回ってなくて、かつ家庭用に移植されていて遊ぶ機会のあるものといえば、格闘ゲームの『ファイターズインパクト』ですか!? 一人につき三つの格闘流派があるから、気に入ったプレイスタイルを見付けるのが楽しい。ただ、『サイキックフォース』と比べるとガッツンガッツンのポリゴンだから、顔が怖いかも……。

3D格闘なので奥や手前に移動したりしてちゃんと3Dしてる面もあり、かと思えばジャンプキックがめくりで当てられたりと2Dっぽいところもありけり。

このゲームの格好いいところは、BGMはもちろん、モーションスライドコンボじゃないかい!? 『鉄〇』の10連〇ンボよりも個人的に好きです。ある程度の制限はあるものの、自由に組み込める技が決まったときのそう快感は、「まれに見るうまい人の連続技」ができてしまったようです。

このゲームは、キャラクターたちがビシバシ闘う気マンマンというよりも、仕方無く人を傷つけてしまう悲しさが表現されていると思います。それは音楽によるものも大きいと思いますが、例えば鴉羽士郎というキャラは勝った後、相手に薬をあげるという情のある一面を持っていたりするんです。プレイしていて、楽しさの中に「ふっ」と、その世界の中に入ってしまうような雰囲気がありました。

ちゃんとオススメゲームとして説明できたか不安ですけど。まだまだたくさんあるタイトーゲームの中で、いち押しを選ぶのは至難の業ですが、タイトーへの愛は後悔の無い愛に違いありません。

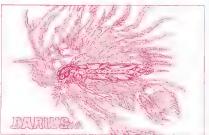
(東京都 ユグドラシル君)

自分がタイトー作品をすすめるなら、最初に『エレベーターアクションリターンズ』の名が挙がる。ゲーム性がしっかりしている上に、グラフィックや音楽も美しい。地味でやや難しいという難

(東京都 QQQ君)
☆「オススメタイトーゲーとなると、『グリッドシーカー』、『RCでGO!』、『メタルブラック』、『プリルラ』などとめどなく出てくるケド、初心者にも……となると、分かりやすく、それなりに簡単で、QQQ的に押していけるタイトルとなると『キャメルトライ』が適役。ブラちら姉ちゃんは永遠です。」担注:ブラちら姉ちゃん……ぶらじゃーの紐が見えている姉ちゃんがゲーム中に出てくるのじゃよ。

おすすめのTAITOゲーでGO!GO!
誰もが楽しめる玉ころがしゲー、キャメルトライなどをおすすめていきたいトコですがもはやドコにも置いてねえ(!)ので ここは大勢で盛り上がれるイントロクイズのきらめきスターロードをプッシング!!
さらに意表(!?)をついたトコでライトブリンガーも協力プレイが楽しい一品ですあ!! …全っ見かけない??
それとアラームをファイターズインパクトの"道-ROAD-"にしておくとビビールボブル。

(埼玉県 げっつ☆先生)
H「ほかにも『ダイノレックス』や『デッドコネクション』あたりも仲間と大笑いしながら遊んだもんです。もちろん普通(?)に『ダライアス』シリーズも好きですが!! あと、VGMだと、実は『カダッシュ』の1面の曲が地味〜に好き。」

(鹿児島県 HEELさん)
☆「マイベストは『サイキックフォース』ですが……いち押しなんて選べません!!(涙) だって、全部好きなんだもの――!! なので、全オススメ! で! うわーん!」

(高知県 こんまさん)
☆「まずはパズルゲームをすべて押さえるべきでしょう。『パズルボブル』シリーズや『ランドメーカー』など。私個人の意見だと『ダライアス』シリーズと『バトルギア』の二択になってしまいます。しかし、シューティングの面々は世界観などが独特かつすさまじいことになっているので、一番最後でもいいかと。でも、どのゲームにも手作りの温かさのようなものを感じます。だからファンでいられるのかもしれません。」

A-Froひみつ情報
熱いのぉタイトーファンよお! 紹介できなかった人たち、ごめんなさい! ドカポン鈴木君は「エストポリス伝記シリーズ」について語っていたが、家庭用ということで割愛。すまぬ! 「あれ!ナイスト」は?」や「オレの「ニンジャウォーリアーズ」はどうしたよっ」という君は、今からでも送るべし。「このページを参考にタイトーゲームやったよ!」という人は、ぜひとも感想を送ってくれよ!

点は確かにあるのだが、理不尽にやられる部分は非常に少ないと思う。プレイするほど実力の向上が実感できるし、何よりも設置店が多い（気がする）のが強みかと。レッツプレイ！　ちなみに、オススメキャラは体力自慢のジャド。

（東京都　村上超魔王君）

『レイフォース』／『ダライアス外伝』

ついにこの時が来たか！　ってな感じで書かせていただきます！

タイトーファンたる私のおすすめタイトーゲームは、『レイフォース』と『ダライアス外伝』であります。

「ウチはほかと同じものは作らねーんだよ！」というポリシーが、筐体からビンビン伝わってくるような作風。それがタイトーさんのゲームの特徴といえますが、そう、この二大シューティングには、タイトーという誇り、タイトーという潔さ、そしてタイトーという美しさがまさに凝縮されているのです！

ゲームシステムはもちろん、難易度、グラフィック、演出、キャラクター、そしてプレイヤーの魂に訴えかけるような音楽の数々！

これらのすべてが高い水準でバランスよく保たれており、昨今はやりの"VT信管的弾幕シューティング"とは、一線も二線も画しているといえましょう。

特に、我がベストゲームたる『ダライアス外伝』には、ステージが28もありますから、何度プレイしても楽しめますぞ！

ただし、連射装置が無いと快適に遊べないのがネックですけど（それでも私は連無しでフウセンウナギ倒して、1コインクリアしたこともあるもんねっ！）。

そして、この二つのゲームの（真の）エンディングに辿りついた時、あなたは、

「見事だ……すべてが……見事だ……（from「ラストサムライ」）」……と、思わずにはいられないことでしょう！

あと、昔ポニーキャニオンからビデオ（とLD）化されていたので、こちらも要確認ですぞ！

（富山県　山田道楽斎君）

『カイザーナックル』

タイトーのいち押しゲームといやあ、『カイザーナックル』でキマリです。「6ボタンなら弱中強」という常識をブチ破る超（弱＋中）、激（中＋強）の存在、謎のフェイント技（空中でレバー⬇＋KK）、ヴァネッサを先駆けたキック使いのインチキボクサー、業界一泣かせる設定のロシアン柔道家……と、必要不要は置いといて、ともかく異様な独自性を放っていたことは事実です（その割にゲームとしての個性が薄いように感じるのは、私の気のせいでしょうか）。

おまけ：私も『プチカラット』は好きだったなあ。シーモンドの「ぼっちゃま～」「いっちころでーっす（イントネーション重要）」に、マッハバンドシエイカーのように男心を揺さぶられたモンです。いまだに全キャラのエンディングが気になります。家庭用や攻略本は出てないのかなあ（担当注：家庭用版はPSで出てるわさ）。

（群馬県　禄田之丞君）

『カダッシュ』

私がいち押ししたいタイトーゲームはズバリ『カダッシュ』。このゲームはタイトーのゲームのみならず、すべてのアーケードゲームにおけるアクションRPGの中でも、最高の完成度を誇っていると現在でも思っているからです。

こうしていち押しを書いている私も、現在札幌市内某店にあるタイトーのアクションゲーム『ライトブリンガー』に再びハマッているのであった。

それにしても、『ライトブリンガー』のシスティで3面とラスボスを安定して倒せる方法はあるのだろうか？

タイトーお薦めゲーム、イチオシは『レイフォース』です。
内容は、自機と同高度の敵を通常のショット、低高度の敵をロックオンレーザーを使って撃ち分ける、という縦スクロールのシューティングです。何と言ってもロックオンレーザーのパターン作りと爽快感が魅力的なこのゲーム。あとサウンドも非常に素晴らしく、レイフォースの世界観にあいまってマジで鳥肌モンなのですョ。見つけたら是非一度プレイしてみて下さい～♪

他にもサイキックフォースやクレオパトラフォーチュン、エレベーターアクションリターンズにファイターズインパクト、まじかるデートなどなど…お薦めゲームたくさんありすぎて書ききれんですわ（´Д｀）。
タイトーさんのゲームはキャラデザやシステム等が洗練されてて良いですね♪タイトー万歳！！

（岐阜県　夕清さん）

☆「何だか文章ばっかでごめんなさい……。でもタイトー大大大大大好きダー！　っていう熱意は伝わるといいな～」

eb!

（茨城県　KAGE君）

☆力強い、迷いの無い確かなタイトーを愛する気持ち。それは今のゲームでも、昔のゲームでも、依然変わりなく！　『バトルギア』一押しの人も随分いたので、みんなマイガレージを持ってみなっせ！

私の一押タイトーゲーム
それは
バトルギア3 チューンドです！

理由
自分でチームを作って会員募集が出来る。
ステッカーを作って自分のプレイしてる車にはれる
タイムアタック時に自分の考えたセリフを入れる事が出来る。
店舗内又は全国1位になると
自分のプレイした車がデモ画面に出る！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、解像度は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（福岡県　白水龍園さん）

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号12月号の締め切りは……　10月18日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／ハルプ27%

比馳丼定食デラックス

ギャグ
4コマ
小説

4コマや1Pものギャグに加え、かわゆさや切なさまでも盛り込んだ、まさに丼のような1冊です。男×男が前提ですのでご注意を。

B5判　36P　オフセット　表紙1色
300円の無記名小為替＋送料140円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒210-0001　神奈川県川崎市川崎区本町2-5-5-702　石黒未来

ソウルキャリバーII　発行／Half Wing

Le bord de l'âme

小説
シリアス
研究

雪深きフランドルを舞台に、貴族の謀略に追われたラファエルの軌跡をピカレスクに描いております。ゲームに絡めた欧州史概略も収録。

制作者より：ラファエルのオフィシャル設定に史実を絡めて書きました。話の原点は「魂の刃」です。

A5判　48P　コピー　表紙カラー
本代定額小為替300円＋切手140円
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302　須藤弥生

ギルティギアシリーズ　発行／カーネーション オブ カーネージ

紅吟嬢(くれないぎんじょう)

ギャグ　シリアス　小説

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
300円無記名小為替＋送料140円切手＋宛名シール
〒221-0004　神奈川県横浜市神奈川区西大口130-74　馬場麻輝子

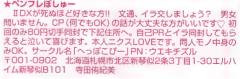
今月のオススメ
高画力とほのぼのテイストがナイスな梅喧メイン本！

しっかりしていて艶のある描線、必要十分な密度の描き込み＆トーン処理など、絵のレベルが高い1冊です。じわじわ笑わせる浸透力の高いギャグも○。

セミシリアスショートと小説がかなりラブラブで切なカワイイです。闇慈もイイ味出してますが、何より姐さんがキレーかつリリシイですよ。

★ペンフレぼしゅー
IIDXが死ぬほど好きな方!!　文通、イラ交しましょう？　男女問いません。CP（何でもOK）の話が大丈夫な方がいいです♡　初回のみ80円切手同封で下記住所へ。自己PRとイラ同封してもらえると泣いて喜びます。本人ニクスLOVEです。同人モノ中身のみOK。サークル名「へっぽこぴー」PN：ウエキチズル
〒001-0902　北海道札幌市北区新琴似2条3丁目1-30エルハイム新琴似B101　寺田侑紀美

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通相手募集！
ポプ、ギタドラ、IIDXに愛な方、文通orイラ交換しませんか？　初回のみ80円切手を同封してやってください！　ペパ配布者様も募集中！　あさき、Des-ROWが大好きな方はぜひ！　あさきスト、Desっ娘さんは80円切手同封でなくともOKです！
〒565-0837　大阪府吹田市佐井寺南ヶ丘7-24　山本奈々

★ペンフレ募集
GGシリーズとヴァンパイア好きな人、私と文通＆イラ交しませんか？（どちらかでもOKです）中3～高3の方なら男女は問いません。初回のみプロフィール、80円切手同封だとうれしいです。あとできれば初回からイラストおねがいします！
〒957-0225　新潟県北蒲原郡紫雲寺町米子90-1　長谷川美春

伝言板の投稿を見ていて気が付いたんですが、ご自分の住所のことを「奥付」と書いている方が何人かいらっしゃいました。でも、そもそも奥付というのは本の奥＝巻末に付けるもの、という意味です。ハガキに手前も奥もありませんよね。それに奥付は著者名や発行者名、発行年月日や価格などを書いたもの全体を指すので、住所だけのことではありません。ご注意を。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

KOF2003 発行／BOMBERS

ときめきKOF2003

ギャグ
4コマ

ヒド目のネタのコンボとカッチリした絵の迫力が大破壊力を生んでいます。プチキャラ4コマやK'&クーラの甘々サイレントも収録。

B5版 32P オフセット 表紙カラー
無記名小為替500円＋180円切手＋宛名シール
〒455-0014 愛知県名古屋市港区港楽1-1 港楽ハイツ1-106号 行寿薫

ポップンミュージックシリーズ 発行／エゴリズム

ラブマニア

ギャグ

絵で魅せる芸風のギャグで、各キャラの微妙な表情の描き分けがスバラシイです！ 男×男シーンあり。デイヴネタショート2本も収録。

B5判 32P オフセット 表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋80円切手貼付済返信用封筒
〒215-0005 神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3 多田野早紀

エスプガルーダ 発行／音楽機械劇場

M-BUTTERFLY

小説
シリアス

ゲームの前史部分を描いたハードで切ない味わいの小説。やや読みづらい文体ですけど、フォントや文字構成の見事な使い分けは必見！

A5判 64P オフセット 表紙1色
本代600円＋送料200円
電子メールアドレス「onkai2@excite.co.jp」に件名「通販希望」でメールを発信。
在庫状況、振込口座等を返信で通知。

よく考えたら知らなかったりしました
突発指令！コピー誌を制作せよ Part1
コピー誌の利点って何？

牡丹「む〜ん、むむむ。ジョイさん、ちょっと相談が」
ジョイ「はい、何でしょうか？」
牡丹「あたしの同人誌は印刷屋さんに頼んだオフセット誌ばかりで、コピー誌は作ったことがありません。でもなんだか物事の順序を飛ばしているような気がして……」
ジョイ「む？ 『同人誌はまずコピー誌から作り始めるべきである』とか『オフセット誌を作り始めた者はコピー誌を作ってはならない』とか、そんな決まりはどこにもありません。無理に作る必要もないですし、作りたければ作ればよいだけのこと。ただ、オフセット誌の方がコピー誌より『偉い』『上等』『優れている』みたいな勘違いさえしていなければ、別に問題は無いでしょう」

安い？ 早い？ だからコピー誌

ジョイ「実際、普段はオフセット誌を作っているかたが、突発的にコピー誌を作る事も結構あります。そういう場合は、コピー誌のオフセット誌より優れている点を有効に生かしているのです。例えば……」

1：オフセットだと間に合わない
印刷所に頼むオフセット誌はイベントの1〜3週間前に申し込みが締め切られる。コピー誌なら、最悪イベント当日の朝まで原稿制作を引き延ばすことができる。
2：ページ数が少ないor中途半端
オフセット印刷では本文ページ数は4あるいは8の倍数でなければいけない。コピー誌の場合、綴じ方によっては本文が何ページでも調整が利きやすい。ただし、ページ数が多いと印刷・製本作業が大変になる。
3：大部数を刷るつもりがない
オフセット印刷で小ページの本を小部数刷ると、1冊当たりの費用は割高になる。印刷所にもよるが、大雑把に言って普通100部以下ならコピー誌の方が費用は安くすむ。

ジョイ「ま、費用と時間の問題がメインですな。逆に言えば、費用と時間さえクリアできていれば、最初からオフセット誌でも別に問題は無いのですよ」

なぜだ!? 届かないホッチキスの謎

牡丹「よーし、挑戦のために、あたしもコピー誌を作ってみよう。……あれ？ ホッチキス、あれ？」
ジョイ「正式にはステープラーですが、どうしました？」
牡丹「ほかの人のコピー誌を参考に、と思ったんですけど、コレどうやって綴じてるんですか？ この紙の折れてるところの背表紙側からホッチキス針が刺されてますけど、普通のホッチキスだとこういう綴じ方は出来ませんよね？」
ジョイ「ははあ、コレは中綴じですな。ああ、ここから説明しなくてはなりませんね。よろしいですか、そもそもコピー誌というのは、コピーで印刷した紙を重ねて綴じたものです。綴じる方法は主にステープラー（ホッチキス）、紐、糊の三つですが、手軽かつ一般的なステープラーでの綴じ方について見ていきましょう」
牡丹「お願いします」
ジョイ「ステープラーでの綴じ方には大きく分けて3種類、袋綴じと平綴じと中綴じがあるのですが、それぞれ特徴があり、利点と欠点があるのです。……おっと、もう行数が尽きましたな。続きは次号で説明するといたしましょう」
牡丹「本当にちゃんと教えてくれるんですね？ よし、あたしはコピー使用の原稿を用意して待ってますよ！」

ギルティギアシリーズ 発行／LM症候群

ギルティパンチ！

ギャグ
4コマ

べったりとラブいアクセルとカイのショート&4コマ集。かわいらしい絵柄とアクセルの暴走愛が笑いを誘います。男×男要素満載。

B5版 24P オフセット 表紙1色
350円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール
〒984-0831 宮城県仙台市若林区沖野5-9-2 秋田香純

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働がされたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却しません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯 お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。◎万が一のため、自分の住所・氏名を記入した返信用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

基本的に随時募集です。11月末に掲載を希望する人は10月20日（水）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア㊢推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：Joe／「メルブラ」は発売時に即入手して遊んでました。同サークルのゲームでは、『QOH』の四人同時プレイが熱い！

MELTY BLOOD Act Cadenza

今回はパソコンゲームで絶大な人気を誇る『月姫』を題材とした同人格闘ゲーム『MELTY BLOOD』シリーズを、アーケードに移植した最新作『MELTY BLOOD Act Cadenza』がテーマ。

「イラスト中心サイト」は『MELTY BLOOD』から、ヒロイン「シオン」のイラストが掲載されているサイトをピックアップ（ほかのキャラも今後取り扱うかも……）。

一方の「お気に入り」では、PC版『MELTY BLOOD』シリーズ攻略サイトをピックアップ。これらで予習しアーケード版の発売に備えよう。

※記事中では『MELTY BLOOD』を『メルブラ』、と略しています。

Hot Spice　miyai_max

http://www.sutv.zaq.ne.jp/miyaimax/

イラストも楽しめるが、ぜひアイコン集のコーナーも楽しんでほしい。アイコン化されたいろいろなキャラクターが所狭しと並んでいる。

DEMOUR402　ツヤダシシュウジ

http://www8.plala.or.jp/syuji/demour402_000.htm

イラスト、同人活動のほかにもいろいろなコンテンツが目白押し。気合の入った絵日記コーナーは文章とイラストをあわせて楽しもう。

AstroLabe　lettes

http://home4.highway.ne.jp/ast/index.htm

透き通るような色使いの瞳や髪のイラストが印象的なサイト。版権物だけでなく、独特の質感あるオリジナルイラストも楽しむべし。

吉本稔薄物館　吉本稔

http://ww5.enjoy.ne.jp/~e4510/index.html

いろいろなジャンルのイラストがふんだんに掲載されているので、あちこちチェックするのが楽しいサイト。一風変わった濃厚ネタが面白い。

ぺたぺたぷん。　ででん♪

http://www.kikyou.sakura.ne.jp/~peta/

某PCゲームのキャラがメインであるが、「月姫」ネタのイラストも多数掲載されている。ギャラリーコーナーと更新履歴をつぶさにチェックすべし。

同人活動もイラスト、たくさん詰め込んだファンアート系サイト

Crazy Clover Club　城爪草

「TYPE-MOON」専用のコーナーあり。

http://www.vt.sakura.ne.jp/~ccc/

いろいろなジャンルにわたるイラストの数々が掲載されており、また同人活動と刊行物情報など、豊富なコンテンツを保持する。掲載イラストにピンときた人はぜひともサイトでイラストの数々をチェックしてほしい。なお一部のイラストは18禁なのでご注意を。

TYPE-MOON中心のイラストが楽しめる

Honey xxx　桜咲萌

「TYPE-MOON」作品のイラストを中心に掲載中。

http://www3.to/h-x/

掲載イラストは「TYPE-MOON」作品以外にも、PCゲームやアーケード、アニメなどのものがある。イラスト以外の企画として合作専門のコーナーがあるので、そのリンク先も合わせてチェックするのも楽しい。1024×768以上の画面でのアクセスを推奨するぞ。

月姫ほか各種PCゲームイラスト中心サイト

おたうT-R　皇ハマオ

掲載画像はサイト内トップ絵コーナーにあり。

http://www7.ocn.ne.jp/~hamao/index.htm

「月姫」をはじめとした、いろいろなPCゲーム（18禁）のイラストがメインコンテンツだが、掲載されているイラストは年齢制限無し。細い線とメリハリある色使いが印象的で、掲載されているシオンのほかにも、さまざまなキャラの魅力的なイラストが描かれている。

webコミックが楽しめる

自称清純派　ヒロユキ

コミックは連作形態。じっくりと楽しもう。

http://seijunha.com/

まずはマンガコーナーをチェック。WEBコミックが所狭しと掲載されている。管理人は「メルブラ」をはじめ、さまざまなゲームのアンソロジーコミックで執筆活動を行なっている。サイトには同人活動と商業移動の記録もあり、興味がある方はチェックしてほしい。

奇人部屋　M

http://www.ne.jp/asahi/kijin/m/nakatobi.htm

シオンのイラストは扉絵コーナーからたどっていけば閲覧できる。PCゲームをしている方は「Mの奇妙な漫画」のコーナーがお薦め。

いのちのふるさとHP　たぼ

http://www38.tok2.com/home/huruhuru/

「TYPE-MOON」のイラストを大量に掲載。じっくり楽しもう。またプロとしての仕事状況も掲載されているので、興味がある方はチェック！

エムのジジョウ　雅（n）

http://www4.plala.or.jp/MIYABI/

ラクガキといっているが、質の高いイラストが数多く掲載されている。イラストのサイズが大きい傾向にあるので、大画面で楽しみたい。

STEED　ENTERPRISE　STEED

http://steed.keddy.ne.jp/

綺麗なシオンイラストのほか、いろいろなイラストが楽しめる。「怒首領蜂 大往生」or「超兄貴」＋「月姫」などの融合ネタには思わずニヤリ！

柚月杜　柚月猫

http://www.ne.jp/asahi/yuzu/inu/yuzutop.htm

路地裏同盟イラスト中心といえるほど、シオン・さっちん・レンのイラストが多い。こちらにはぜひ「月姫」「メルブラ」をプレイしてからのアクセスをお薦めする。

メルブラ攻略サイト

同人ソフトからアーケードに進出してきた「メルブラ」。同シリーズをプレイする上でチェックしておきたい攻略情報サイトをご紹介。まずチェックしてほしいのが「メルブラ道場（http://ww51.et.tiki.ne.j p/~rough/）」。PC版である「メルブラ Re・Act」の全キャラについて、基本技から連係までの情報を網羅しているので、教科書として活用したい。

もう一つの攻略サイトとして「Melty Blood -Re・Act-攻略（http://members.jcom.home.ne.jp/masafumi-o/）」もチェックしてほしい。基本技から連続技まで詳細に説明されており、非常に参考になるだろう。ただし全部を一度に覚えようとすると、とても大変。まずは、一つずつ確認してマスターしていくのがいいだろう。

「GA研究所（http://adobansingugado.hp.infoseek.co.jp/top.htm）」はキャラクターの攻略というより、ゲームでの立ち回りを丁寧に説明している。またPCならではの機能として、リプレイデータが展示されている。ぜひ閲覧して攻略に役立てよう。

「お気に入り」PLUS　まず押さえるべきはオフィシャルサイト。原作「月姫」を制作したサークルの「TYPE-MOON（http://www.typemoon.com/）」、そして「メルブラ」を開発した「フランスパン（http://www13.plala.or.jp/french/）」のサイトは要チェックだ！　上のCG系には入らなかったが「OSHIFT（http://www5f.biglobe.ne.jp/~zero-s/）」、weiβes paper（http://mypage.naver.co.jp/ys0079/index.html）もお薦め。

悲劇を背負う魔導学徒たち

設定資料集

**「アヴァロンの鍵 2 秩序と戒律」の稼働を控え、ついに「アヴァロンの鍵」の設定資料を公開！
そのキャラクター一人一人が背負うシリアスなストーリーに注目だ。召還獣の設定も公開！**

■校長 ディアドラ

伝統と格式を持つアカデミーの校長としてふさわしい存在である女性。彼女の聡明な教えは多くの者に魔導の道を開かせ、生徒に降りかかる迷いを常に払いのけて来た。
その妖艶な姿も彼女の魔力の表れなのかもしれない。
アカデミーの理念と精神を体現する存在として多くの生徒に接してきたが、彼女の教えはどんな書物を探求するよりも価値があると言われている。

■ラフ

開発コメント■まだプレイヤーの詳細も決まる前から、「大人な女性の校長先生がいて……」と勝手に描いていたラフが、ほぼそのまま使われることになりました。胸が大きすぎるとか散々言われましたが、気にしないことにしました。
（デザイナー　中田愛澄）

■理事長 ダグダ

「戒律と秩序こそ人と魔導を育む」
この言葉を理念とし厳格と威厳にに満ちた姿勢は、アカデミーの精神が永きにわたり受け継がれている事を表している。
彼は自分の行なうべき責任を十分理解しており、魔導の持つ「意味」を常に考え、魔導の持つ「使命」を行なうことを説いている。
ただ厳格な彼でも、生徒と勝負するときは立場を忘れてユーモラスな言動をしてしまう。

■ラフ

開発コメント■ディアドラのラフを描く時、「やっぱり魔術師には妖しい蛙でしょう！」と描いたピンクの蛙が、これまたそのまま使われることに。セリフが「ゲロッ」って言うのには相当ビビりました。
（デザイナー　中田愛澄）

STORY

——序章——

「その力を欲するのならば……志を示し求めなさい。そうすれば、あなた方に一つの鍵を授けて、その道を示すでしょう。」

いにしえより繰り返される文明の盛衰……新たな時代が生まれては栄え滅びていく。
その中心には必ず「魔導」の存在があったという

「この鍵を手に入れた者は「私たちの国」を訪れ、その志を成就するすべを得ることができるでしょう。」

ある者は竜を呼び出し天空を紅蓮に染めるため
ある者は大地を邪心で満たすため
ある者は荒れ狂う海を我が物とせしめんため
そして、ある者は恒久の平和のため
……多くの者たちが、自らあるいは人々のために手中に収めようとした「魔導」という名の秘術。

幾千もの時が流れ、人々がその「鍵」を伝説として語り始めたころ……そのアカデミーは創立された……。

用語解説

□魔導アカデミー
穏やかな日々が過ぎる田園の中に、その建物はひっそりとたたずんでいる。
入り口となる門戸には、創立者である理事長の言葉が刻まれている。
『魔導アカデミーの扉を開きし者……「伝説の鍵」を手にし自らに潜む魔導の力を鍛錬せよ』

授業内容は厳しく、精神的成長も重視するため全寮制。
その厳しさから、よほど強い意志を持って勉学に臨む者でない限り、卒業はおろか進級さえできない。
初代理事長が遺した「理念」を教えるだけでなく、古くから世界各地で伝えられてきた魔法、秘術を体系化し、研究、発展させている機関でもある。

□アヴァロンの鍵
「その鍵を持つ者は約束の大地へと誘われ、大いなる祝福を受けるだろう」
……現在では伝説になったその「鍵」は、多くの憶測を呼び、その実在を高らかにうたいあげる者もいれば、絵空事としてしかとらえない者までさまざまである。
しかしながら、太古の遺跡からみて取れる文明力や、魔導の力を残す種族の末裔などが「鍵」の存在を指し示すわずかながらの手がかりとなっている。

アカデミーに存在する「鍵」に関しては、贋作であるというのが専ら通説であるが、真偽のほどを知る者は数少ないという。

□鍵争奪戦
魔導アカデミーで行なわれる鍛錬のうち最も厳しいものが、鍵の争奪戦である。古より数多く存在する"鍵"に関する物語の一つである「鍵戦争（Wars of The Key）」に由来すると言われ、アカデミー生の中で特に優秀なものだけが参加を許される。参加した者同士が己の技を駆使して鍵の奪い合いを行ない、互いに切磋琢磨を繰り返し自らの魔導力を高みへと導いてゆくのが鍛錬の趣旨となっている。
この鍛錬で優秀な成績を収めたものは特別な学位を与えられ、その誉れとともに更なる魔導の道を極めていくこととなる。

□召喚術
現在と過去、天界と暗黒……遍く時間、次元において神々あるいは邪悪が創造した者たち。「魔導」の力を持った者だけが手札を媒介とすることで、それらを覚醒させ操る術を体得している。
召喚術に相当するものはさまざまな地方でいにしえより独自に行なわれていたが、それらを現在の形にまとめ、再編したのは魔導アカデミーの創立者だと言われている。

カルノ

Age/15
Height/168cm
Weight/56kg

「まだ精進が足りんな」
辺境の森の奥深く、
ひそかにサラマンダーを
操る少年が居た。
彼の名はカルノ。

「何でだよ～！　こんなに自由自在に操ってるのに！」
「サラマンダーごとき我が一族ならだれでも操ることができるわい」
「難しいな――！」
「カルノ、今こそ我が一族の運命を受け入れる覚悟を持て……」
「……？」

ドラゴンサマナー。
太古よりドラゴンを自在に操る一族。
一族の血と、門外不出の秘術によって完成する。
それを継承する資格があるのは世界でただ一人、カルノだった。

ドラゴンサマナーの操るドラゴンは、歴史上のいくつかの大戦で最後の切り札として使用されてきた。
空を埋め尽くすドラゴンの大群の攻撃は戦局を左右し、あるいは一気に終結させた。
よって、ドラゴンサマナーの運命は、常に自軍に抱きこもうとする時の権力者に翻弄され続けてきた。
ドラゴンサマナーの一族もまた、次第に自分たちが歴史に干渉してしまうことを恐れ、徐々に表舞台から姿を消していった……。

「俺の運命？」
「そうじゃ。もし……もし野望を持ったドラゴンサマナーが再びドラゴンの大群を率いてこの世界を襲ったらどうする？」
「もしって……ドラゴンサマナーは俺とおじいちゃんだけだろ？」
「わしは既に力が衰えはじめてる。お前に託すしかないのじゃ」
「おじいちゃん……ほかにもいるのか？　俺たちのほかにも……」
「行けカルノ！　魔法学校で修練し、伝説の鉄（くろがね）のドラゴンを呼び覚ます力を得るのじゃ。すべてのドラゴンの頂点に立ち、屈服させる鉄（くろがね）のドラゴンを！」

カルノの運命が動き出す……。

「やってみるよ！　おじいちゃんとの約束を守るために。父さん、母さん見ててください！　鉄のドラゴンは僕が呼び覚ましてみせます、アヴァロンの力を手に入れて！」

■設定画

ローザ

Age/15
Height/160cm
Weight/47kg

「大いなる災いが、
あなたを奈落へ突き落とすでしょう」

ローザは占い師の言葉を思い返していた。
一週間前のことだった。
そう一週間だ。
たった一週間で、ローザは奈落へ突き落とされたのだ。

ローザは王家の長女として生まれた。
しかし嫡男が生まれなかったため、国民はローザがいずれ女王になると思っていた。
明るく朗らかで、分け隔てなく民衆と接するローザが女王になることを、民はみな望んでいた。
そしてプリンセスの即位の儀の日、代々王家に支える占い師が叫んだ
「あ、うう～……！」
「間違いない……お、大いなる災いがあなた様をを奈落へ突き落とすでしょう」

それはたまたまローザが郊外で乗馬の練習をしているときだった。
彼女の侍女が血相を変えて走ってきた。
深い傷を負い血を流していた。
「城が……！　城が……！」

ローザも王家の人間も単なる伝説に過ぎないと思っていた。
王家の書庫に眠る、古の預言書に描かれた未来。

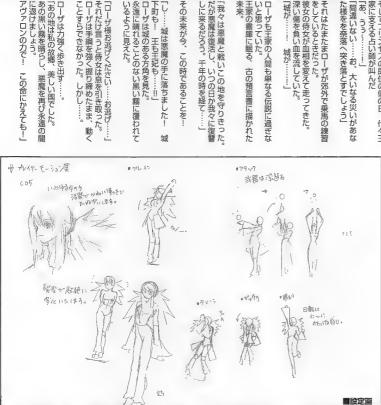
「我々は悪魔と戦いこの地を守りきった。だが悪魔は復活し、いつの日か我々に復讐しに来るだろう。千年の時を経て……」

その未来が今、この時であることを！

「し……城は悪魔の手に落ちました！　城下町も！　王も王妃も……!!」
ローザは城のある方角を見た。
永遠に晴れることのない黒い霧に覆われているように見えた。

「ローザ様お逃げください……お逃げ……」
それだけ言うと侍女は息を引き取った。
ローザは手綱を強く握り締めたまま、動くことすらできなかった。しかし……。

ローザは力強く歩き出す……。
「あの地は私の故郷、美しい国でした。あの黒い霧を晴らし、悪魔を再び永遠の闇に退けましょう。
アヴァロンの力で！　この命にかえても！」

■設定画

アリューシャ

Age/16
Height/174cm
Weight/60kg

■ラフ

「母上！母上！」
アリューシャの母親の肌はみるみる精気を失い、冷たく、硬く、ついには動かなくなった。それはまるで大理石の彫刻のようだった。
母親に呪いをかけた者……それは、アリューシャには受け入れがたい現実だった。
「父上！　なぜ?!」
しかし父は息子の問いに応えることなくその場を立ち去った。

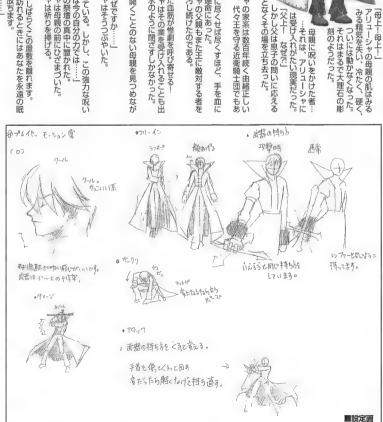
アリューシャの家系は数百年続く由緒正しい武家であり、代々王を守る近衛騎士団でもあった。
そのため王に尽くせば尽くすほど、手を血に染め続ける運命にあった。
アリューシャの父親もまた王に敵対する者を討ち、魂を汚し続けたのである。

その呪われた血筋が惨劇を呼び寄せる！
アリューシャはその業を受け入れることも出来ず、心を氷のように閉ざすしかなかった。
永遠に目を開くことのない母親を見つめながら
「父上！　なぜですか……」
アリューシャはそうつぶやいた。

「母上は生きている。しかし、この強力な呪いを解くことは今の自分の力では……」
母親は屋敷の祭壇の真中に置かれた。
アリューシャは母親の前にひざまづいた。
アリューシャは祈りを捧げる。

「母上、私はしばらくこの屋敷を離れます。次にここを訪れるときにはあなたを永遠の眠りから解き放ちます。
そして父を……」

「しばらく待っていてください。
鍵の力で……アヴァロンの力でそれを可能にしてみせます……」

開発コメント■実はこの子も一時期腹出しだったのですが、キャラの性格上閉じました。今見ると腹出しはナシですね。白髪、赤目、色白のアルビノで、日差しには弱い感じです。最初は、レベルアップしていくと白アリュと黒アリュに分かれるという話もありました。
(デザイナー　中田愛澄)

■設定画

■ラフ

開発コメント■一番難産だったキャラ。このころなぜか、左右非対称が自分のブームだったのでこんな感じになりました。最初はもっと長いパンツを履いてたんですが、徐々に露出していって最後は膝出し腹出しに……。自分の中で性格付けができなくて苦労しました。
(デザイナー　中田愛澄)

■ラフ

開発コメント■最初はサイドにスリットの入ったスカートでしたが、いつの間にか前開きになり、丈が縮んで今の形に。アイテムの髪型を考えるのが楽しかったです。普通だったらなかなか提案できないようなのも入れることができました。
(デザイナー　中田愛澄)

イーノ

Age/12
Height/150cm
Weight/41kg

■ラフ

コッペリア

Age/??
Height/144cm
Weight/36kg

コッペリアが一言唱えると、珍獣たちが集まってきた。

「ねえ、みんな今日は何する?」
「オイラ見つけちゃった! むこう岩んとこくぐってくと、何か壊れた鉄のカタマリあった!」
「それって機械族ポポン!?」
「よーし探検に行くわよ!」
「じゃあクパくんはお留守番!」
「ぼくも行クパー!」

「ただいまー。おじいちゃーんこんなに薪拾ってきたよ。クパくんも手伝ってくれたの」
東の森のはずれ、珍獣たちが数多く住むこの場所でコッペリアはおじいさんと一緒に暮らしていた。

「あれ? おじいちゃーん。おじいちゃーん?」
「!?おじいちゃん!?」
心臓を患っていたおじいさんは、静かに息を引き取っていた。
森の片隅で、珍獣たちに見守られながら、ひっそりとおじいさんの葬儀が行われた。
「あたしはみんながいるから大丈夫。安心して眠ってね」
おじいさんの亡骸を埋葬して一カ月ほど経った後、コッペリアの体に変化が訪れた。
「どうしたのコッペ?」

シズマ

Age/21
Height/186cm
Weight/97kg

■ラフ

「海から来た!?」
18歳になったシズマは村の長老から思いがけない言葉を聞かされた。

「そう、お前の両肩の文様、それはこの村に伝わるものではない。お前が赤ん坊のころ、既に彫られていたのだ」
「俺の両親は、俺が赤ん坊のころ死んだって……」
「すまん……孤児のお前を不憫に思い今まで黙っていたんじゃが……この村では18歳になると大人として扱われる。だから、こうして打ち明けることにしたんじゃ……」

半日も歩けば一周してしまう小さな南の島。
シズマはここで育ち、素潜り漁ではだれもかなう者はいなかった。

「どうした! この臆病もの――!」
「う……うるせいやーっ」
ドボン!!
「ハハハー。よし! 良くやったぞ! それでこそ男だ!」
夕暮れ時になると決まってシズマは村の子供たちと一緒に、島の南端の岬から海に飛び込んでいた。

「男ってのはなあ、ビビっちゃいけねえのよ!」
「オスッ! シズマ兄ちゃん」
それがシズマの日常だった。

「ッ!! 頭が痛い!!」
水深100mの海中、そこがシズマの限界だった。
「この下に俺の故郷があるかもしれないってのに!」
水面に顔を出したシズマは大きく息を吸い込んだ。
「俺はゆりかごに乗せられ、波に運ばれこの村に来た。そして、この海中に沈んでる遺跡には、俺の肩と同じ文様がある……」
シズマは太陽を見上げた。
「ヘッ! 悩むなんて俺の性に合わねえや!」

シズマの自分探しの旅が始まる……。
「おいガキども! 何でも望みを叶えるアヴァロンの鍵ってのがあるらしいから、ちょっくらいただきに行ってくるぜ。そんで、あの海底遺跡を引っ張り上げてやらあ。俺のいない間、長老に迷惑かけんじゃねえぞ!」

開発コメント■最初は、筋肉質でガタイはいいのに花が好きで無口な性格……という設定で描いてて、相当しっくりしなかったのですが、ある時色黒のガハハ系海の男にしてみたら、いい感じだったのでそのまま採用しました。
(デザイナー 中田愛澄)

■設定画

アヴァロンの鍵 設定資料集

「奇跡だ……」
だれもが驚愕した。
目の前では二体の見たこともない魔物が戦っていた。
「たった12歳で……高度召喚術をマスターしてしまうとは。しかも二体同時に……」
大賢者は幻を見るような目でイーノを見つめていた。
いや、心の内では悪魔に見えていたのかもしれない。
「ほかにも何か見たいですか、師様？」
イーノの家系は代々国教の司祭をも務める高名な魔導士を輩出する家柄だった。
それは王家に次いで高い地位にあった。
例に漏れず、イーノも幼いときから魔導の英才教育を受け、さらにその才能を早くから開花させ「千年に一人」と呼ばれる逸材に育っていった。
「お言葉ですが賢者様、今からイーノを魔法学校に入学させても得るものは何もないと思うのですが？」
大臣が言った。
「得るものはあるはずだ。いや、得させなければならない」
「と、言いますと……」
「民はあの子を神と呼ぶ。君もそうだ。確かにあの子の才能は計り知れない、天才であることにわしも疑いはない。
だが……気にかかるのだよ。あの子の純粋さが……」
「純粋さ……？」
「純粋ゆえ際限なく溢れ出す力をいかようにも使うことが出来る。もしあの子がその力に魅せられてしまったら……」
「……」
「かの学校では、むしろ精神面の鍛錬を重要視してると聞く。イーノにとっては良い経験になるのではないか……」

イーノの小さな体に暗黒が忍び寄る……。
「じゃあどうせだったら、最年少記録で卒業してきますよ。もちろんアヴァロンの鍵をお土産にしてね。多分出来るんじゃないかな」

開発コメント■一番初めに出来たキャラ。最初は、半ズボンに丸めがね、私立学校風ランドセル、白いカッターシャツにネクタイとかなり犯罪な格好でしたが、無事普通の子になりました。危なかった……。一見地味ですが、上着がゴッソリ変わるので、作るのは大変でした。（デザイナー　中田愛澄）

■設定画

■設定画

■ラフ

開発コメント■アヴァロン界のお遊び要素が全部詰まったキャラで、思い入れもひとしお。最初は「ロリキャラかぁ～」とか思ってたのですが。モーションも可愛く付けてもらえて幸せです。よく聞かれるのですが、彼女のパンツはかぼちゃパンツです。（デザイナー　中田愛澄）

「クパくん、あたしなんか体が重くなってきたような気がするの……」
「それって……病気!?　大変だ！　物知り君に診てもらおう！」
200年は生きたと思われる、物知りの珍獣が呼ばれた。
「ウソ？」
「うん……僕も認めたくないけどこれは……間違いない。以前、東の大陸に旅したとき見たことあるよ。人形に命を吹き込む人たちがいたんだ」
「あたしは……人形？」
その場にいた珍獣たち全員がどよめいた。
「おじいさんは人形に命を吹き込みコッペにした。でも、おじいさんが死んじゃったからコッペはじょじょに人形に戻りつつあるんだ。あと一年で完全に人形に戻ってしまう……」
「あと一年でみんなとお別れ……みんなとずっと一緒にいたい！」
コッペリアは我を忘れて泣きじゃくった。
物知り珍獣は思い出した。
「そうだ！　こんなことを聞いたことがある！」
「人間になって戻って来るからね！　みんな待っててね。必ず戻って来るからね！」
コッペリアは決意に満ちた顔を上げた！　アヴァロンの鍵を手に入れるため！

召還獣 ラフスケッチ

このゲームのキモとなるカードによる召還獣たち。その原案スケッチを一挙にお蔵出しだ！

■カメポポン

■ジラコバルト

■ムチュゴロー

■ジラクリムゾン

■キノーピニ世

■ジラオーカー

■バルキリー

■バルキリー

■?

■?

■?

■ピノ

アヴァロンの鍵 設定資料集
■ジャンプー
■ダゴン
■カリバーキーン
■メガジョー
■スタッブスポーク
■暗黒魔王
■レイコーン
■キャッスルカノン
■鬼ブル
■ジグラ
開発コメント■デザイン自体のコンセプトの第一にあったのは、覚えやすい記号性とシンプルなラインですね。「1・3」まではデザインの方向性のベクトルを思い付く限り盛り込み、多様性の中に「アヴァロン」という囲いが感じられるものを目指しました。攻撃モーションとエフェクトが融合して、最終的にキャラクター性が生まれるようにというのも気を付けた点です。いたずら書きなどでアヴァロンのモンスターを描いて遊んでもらえると嬉しいなと思い、自分でジャンフィニーという遊びモンスターを作ってしまいました。
(チーフデザイナー　田口博之)
175 ARCADIA

ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ 『KOF NEOWAVE』

毎年新たなる旋風を巻き起こすザ・キング・オブ・ファイターズシリーズの最新作。今回はネットを使ったカードシステムがウリで、戦績を表示させたりNEWキャラクターを購入できる。

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

担当：MVP、伊勢猫
イラスト：RIF

サブタイトルに年号はなくても、れっきとしたシリーズ最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ」が今回のお題です。毎年いろいろ調整されて世に出て来るので、用語にも微妙に変化があります。そこらへんを要チェック。

▼あ行▲

暴れ【あばれ】restive
□プレイヤー□テクニック
相手の連係をガードした際、その動きを見ずに技を出すこと（類割り込み）。特に攻撃スピードが速い通常技のボタンを連打して、相手の連係が途切れた瞬間に割り込むことを～と言い、読み合いを放棄するために使われることが多い。～一辺倒の相手にはさまざまな攻撃の選択肢を用いても成果が上がらないことが多く、攻撃側は悔しい思いをすることが多い。

▼か行▲

ガードクラッシュ【がーどくらっしゅ】guard flipp
□システム□現象
攻撃をガードさせ続けることで、相手のガードを強制的に崩すシステム（同ガード弾き）。～が発生すると一時的に無防備な状態になり、攻撃側は連続技を狙うチャンスになる。「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」（SNK／1996年）で初めて採用され、以降の2D格闘ゲームでも多く見かけるようになった。本作ではガードクラッシュ値の蓄積具合がゲージで判別できるため、攻撃側、防御側ともに常に注意しながら闘うことになる。

ガードブレイク攻撃【がーどぶれいくこうげき】guard break
□システム□現象
その名のとおり、ガードを崩してダメージを与えるシステム（同ガード不可能技）。コマンドを入力すると、自分が黄色く光る構えモーションの後、ガード不可能の技を繰り出す。モードセレクトでガードブレイクモードを選択したときに使用でき、出始め無敵、ヒット時はワイヤーダメージの誘発など、非常に強力な性能となっている。受ける側は～を見てから潰すのが難しいため、緊急回避で避けるのが一般的。なお、システムとしてガード不可能技が存在するのはストリートファイターEX（カプコン／アリカ／1996年）が初めてだが、それ以降の作品にはほとんど採用されていない。

▼さ行▲

ジャストディフェンス【じゃすとでぃふぇんす】just defense
□システム
相手の技が当たる瞬間にレバーをガード方向へ入力するシステム。成功時は「ガード硬直時間の減少」「ノックバックが無くなる」「パワーゲージの増加」といった数々の効果が発生する。硬直時間の軽減とノックバック無しの二点から、成功時は相手の技へ反撃を入れやすくなるのが特徴。また、ガード方向への入力は、早ければ普通のガードになるため、失敗時のリスクがかなり低い。～は餓狼MOW（SNK／1999年）で初めて登場し、本作ではモードセレクトでガードブレイクモードを選択すると使用可能になる。

ジャンプ【ジャンプ】jump
□システム
レバーを上方向へ入力すると可能な、キャラクターが自ら空中へ跳ぶ動作を指す。近年の「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズでは、通常のジャンプに加えて小、中、大の計4種類のジャンプが採用されており、その多彩さが特徴となっている。空中は地上と違って連続技をくらいにくいことと、先述した多彩なジャンプ軌道により、空中戦の比重がほかの2D格闘ゲームより格段に高くなっている。

すかし下段【すかしげだん】nothing jump & low kick
□プレイヤー□テクニック
ジャンプ攻撃を出さずに着地して素早く下段攻撃を出すことを指す。～は受ける側が相手のジャンプ攻撃を意識して立ちガードをすることを想定したガードを崩す手段で、ジャンプ攻撃と～で二択を迫るといった使いかたをする。しかし、実戦では着地後に出す下段攻撃の攻撃発生がそこまで早いものが無いため、ガードに徹している相手には～がしゃがみガードされてしまいやすい。つまり、ジャンプ攻撃と～では二択が成立しづらい。なお、～はジャンプが攻防の主体になっている「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズで生まれた造語で、ほかにも「空ジャンプ下段」「すかし小足」など、同義の造語も多い。

▼た行▲

打撃投げ【だげきなげ】strike throw
□システム□現象
投げ間合いで出せる、ガード不可能の打撃技を指す「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ独特の技。～は空中の相手に当たったり、相手の打撃と相打ちが発生することがあるため、投げ技の感覚で使える打撃技といえる。また、コマンド投げは失敗時に空振りモーションが出てしまうが、～は投げが成立しない状況で入力しても空振りモーションが出ずに通常技になるのが特徴。失敗時のリスクが非常に低いため、近距離戦において常に入力している人が多いのもうなずける。

打撃防御【だげきぼうぎょ】guard point
□現象
相手の攻撃を受けてもそれを無効化できるシステムで、技のモーション中の特定のポイントに設定されている（同ガードポイント）。基本的には攻撃判定

用語の種類 用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック／□システム□……ゲームシステム、ルール／□全般□……ゲームに関連した名称、事柄／

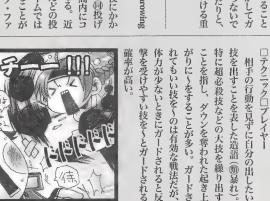
が出現する前に設定されており、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃が可能。しかし、~のポイントは一瞬しかない場合が多く、なおかつ腹~頭部といった部位の指定があるものも多いため、狙って~を使うというよりは、~に期待しつつ技を繰り出すのが普通。

特殊技【とくしゅわざ】special skill
□システム
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズで、レバー入力の特定の一方向と、ボタンによって出せる技のことを指す。レバー下方向で出せるしゃがみ攻撃は~とはいわないが、特定の一方向という条件を満たした←+Bなどは~に分類される。特殊技は中段判定や下段判定、ヒット時ダウン、といった特殊な属性を持つものが多く、通常技からキャンセルで出せるものが多い。そして通常技からキャンセルで出した場合、上記の特殊な属性を失う替わりに必殺技でキャンセル可能になることがほとんど。特殊な属性を生かしてガードを崩したり、通常技からつないでヒット状況を確認するのに使ったりと、~を持つキャラは、使用技における重要度が高い。

▼な行▲

投げはずし【なげはずし】dodge throwing
□システム□現象
相手の通常投げをはずして技にかかることを回避する動作のこと（同投げ抜け）。投げの成立後、一定時間内にコマンドを入力することで~になる。近年の3D格闘ゲームではほとんどの投げを~できるが、2D格闘ゲームでは通常投げのみ~に対応していることが多い。近年の「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズでは、C投げとD投げの二種の通常投げのどちらを出すことも、CボタンとDボタンを同時に押すことで~可能だが、本作では~自体の受付時間が短いため、今までに比べて~を行なうことが格段に難しくなっている。

▼は行▲

ぶっ放し【ぶっぱなし】discharge
□テクニック□プレイヤー
相手の行動を見ずに自分の出したい技を出すことを表した造語（類暴れ）。特に超必殺技などの大技を繰り出すことを指し、ダウンを奪われた起き上がりに~をすることが多い。ガードされてもいい技を~のは有効な戦法だが、体力が少ないときにガードされると反撃を受けやすい技を~とガードされる確率が高い。

ヒートモード【ひーともーど】heat mode
□システム
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ初の五つ目のボタンを押すことで、体力が徐々に減少する替わりに攻撃力が上がるシステム。攻撃中は~を解除できないため、~中に演出の長い技をヒットさせると、相手よりも体力が減ってしまうことがある。というか、多くの技においてダメージアップをした分かそれ以上の体力を失ってしまいやすく、確実に攻撃が当たる状況でさえ使うかどうか悩む、難解なシステムである。

▼ま行▲

モードセレクト【もーどせれくと】mode select
□システム
試合中の自分の使うモードをゲーム開始時に選択するシステム。本作では「スーパーキャンセルモード」「ガードブレイクモード」「MAX2モード」の三種の中から選択可能となっていて、各モードごとに使用できるシステムやパワーゲージの形態が変化する。試合中のモード選択は過去にいくつかの作品で採用されており、CAPCOM vs. SNK2（カプコン・SNK／2001年）では何と六種類ものモードが存在していた。ただ、モードによっては、ほとんど日の目を見ることが無かったのも事実。

▼ら行▲

リバーサル【りばーさる】reversal
□現象□テクニック
逆転、反転を指す。格闘ゲーム内では、行動可能になった瞬間に何からの動作を行なうことを表す。その種類は必殺技を出す「~必殺技」、ジャンプをする「~ジャンプ」、ダウン状態から起きあがった直後に~必殺技を出す「起き上がり~」などがある。ちなみに、~必殺技に使う技は無敵時間のあるものを選択するのが一般的だが、近年ではコマンド完成直後から空中判定になる必殺技をリバーサルで使用するケースも増えてきた。空中では連続技をくらいにくいゲーム性ならではの発想といえる。

ゲー語のツボ

MY CARD!

対戦タイトルのゲームデータや個人情報などを記録し、ネットワークサービスとの連動まで可能としたカードシステム。いまでこそ当たり前のように採用されているシステムだが、競走馬の育成&レースをモチーフとした『ダービーオーナーズクラブ』（1999年／セガ）が草分け的な存在。最初となる記憶媒体は、プリペイドカードなどでおなじみとなった磁気カードを採用。その登場により、アーケードでは難しいとされてきた育成要素を取り入れたタイトルがリリースされ始めた。

この流れを大きく変えたのが、携帯電話からもコンテンツにアクセス可能なネットワークサービス「VF.NET」を取り入れた『バーチャファイター4』（2001年／SEGA-AM2／セガ）。それまでの磁気カードに代わって、ICチップを内蔵したプラスチック製のICカードを記憶媒体として採用。その耐久性、汎用性の高さから数多くのタイトルで採用されているのはご存じの通りである。

現在、カードシステムを搭載したネットワーク対応のタイトルは、その数を日増しに増やし続けている。しかし、それとともにデータ破損やカード紛失に対してのサポート不足を取り上げるプレイヤーの声も決して少なくは無い。破損や紛失については個人責任と言ってしまえばそれまでだが、現時点でデータ復旧のサポートを公式に行なっているのはコナミの「e-AMUSEMENT」の一部ゲームのみ。認証によるカード復旧などの問題も考えられるため、デリケートな部分ではあるが、新たに発表されたセガ主導による「ALL.net」を含め、よりプレイヤーの立場でのサポート体制が確立されていくことを願って止まない。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ネットワーク」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者に図書カードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～!

あて先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類 記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第22回　画面上をさまよう虹色の線

QIX（クイックス）

敵をかわしながら画面上に線を引き、一定以上のエリアを囲んでクリアを目指す。クリアまでの手法は、自由度が高い陣取りゲーム。

線で描かれた謎の物体

1981年ごろの日本におけるゲーム市場は、キャラクターを前面に押し出したゲームが主流になっていた。しかし、ビデオゲームの生まれ故郷であるアメリカでは、宇宙戦争を題材にしたゲームたちと並び、直線だけで描かれたビデオゲームが、まだまだ根強い人気を保っていた。

そんな中、1981年秋「ゲーム展開と動きの純粋な面白さ」を求めたアメリカならではのセンスを発揮した、何とも不思議なゲーム『Q－X』が登場した。

この『Q－X』の開発元はタイトーアメリカで、当時日本のビデオゲーム業界で最大手メーカーだった、タイトーの米国現地法人である。そして、このゲームが日本のゲーム場に姿を見せ始めたのは、冬が近くなったころだった。

目差せ100％

『Q－X』は小さな菱形をした自機「マーカー」を移動し、囲みボタンで外周を離れてラインを引き、囲いを成立させて「Q－X」を追い込み、陣地を占領するというゲームだ。

ラインを引いている最中は、囲いが成立していないラインに、Q－Xが触れるとアウト。また、囲んだエリアに沿って、敵（スパーク）が外周を回っているため、同じ場所に止まっていることはできなかった。

このゲームの面白さは、陣地を75％以上占領してクリアするということだけではなかった。クリア時の陣地が100％に近ければ近いほど、高得点が見込めるのだ。そのため、敵をいかに狭い所に追い込み、より広範囲の陣地を占領するかがプレイヤーにとって腕の見せどころだった。

さらに、通常は高速で陣地の「枝」を描いていくのだが、最後のシメを低速でフタをすれば、低速で広陣地を囲んだことになり、これも高得点となった。

もちろんステージが進めば難しくなるのは当たり前で、高次ラウンドになるとQ－Xは二体登場する。そのため、クリアは一層難しくなるのだが、そこにもマニア心をくすぐる仕掛があった。

それが「スプリットQ－X」と呼ばれるテクニックだ。二つのQ－Xを陣地で完全に分断することができれば、その時点のスコアが2倍になり、再スタートになるのだ。

こういった苦労が点数に結び付くというシステムは、スコアに重きを置くプレイヤーにとっては、たまらなく熱くさせられるものだった。

当時のゲームとしては新鮮な内容だったこのゲームは『スペースインベーダー』の大ヒットにより、多くのロケーションを持っていたタイトーの製品であったため、出回りがよく、多くの人にプレイされることになり、徐々にその面白さが浸透していった。

『QIX』の基本画面

1 これが自機である「マーカー」。レバーで上下左右に動けるのだが。普段は外枠を含め、ラインの上しか移動できない。陣地（4）を広げるためには、ボタンを押しながら陣地から離れてラインを引き囲いを成立させること。この囲った陣地が全体の一定範囲を占めれば面クリアとなる。

2 画面上を形を変えながらフラフラ移動しているのが「QIX」。囲いが成立する前に、QIXがラインに触れてしまうとミスになってしまう。動きは常に気紛れで、急に進行方向を変えることもしばしば。色が変わるのが妙に奇麗。

3 マーカーがボタンを押しながら陣地からはなれる引くことができる。このラインで囲みを作るのが主な目的。

4 マーカーが囲いを作って占領した陣地。マーカーは陣地の外側のラインに沿って移動することができる。

5 常に外枠・陣地の外周を回っているのがスパーク。これにマーカーが触れるとミスになる。ただしQIXと違い引きかけのラインが触れてもミスにはならない。

基本テクニック

狭い場所に閉じ込めたら、フタをする。これで95％！

QIXを閉じ込めるように陣地を占領していき……。

※上の写真は、画面左下部分を拡大したものです。

Q－Xが作った流れ

陣取りゲームの中でも、『Q－X』の作り上げたゲームシステムは秀逸で、『スーパーQ－X』（カネコ/タイトー/87年）『ヴォルフィード』（89年）など続編が発売されている、またカネコの『ギャルズパニック』シリーズなど、このゲームシステムを採用したゲームは数多く登場していた。

『ヴォルフィード』は機械的なキャラクターが登場。『Q－X』シリーズにおける一つの完成型ともいえる作品。敵の形状や攻撃パターンは面ごとに異なる。

『ギャルズパニック』（カネコ/90年）背景に女性キャラクターを配置。この後、7作のシリーズ作品が開発され、「脱衣ゲーム」の1ジャンルを担うことになった。

ゲーム大会でエキサイト

翌82年初頭、タイトーは全国のロケーションで『Q－X』のゲーム大会を開催、各地で高得点が競われた。

大会といっても各店個別の申請型式（本誌全国ハイスコア集計のような方式）であったが、インベーダーブーム以来メディアに紹介されるようなプレイヤー向けゲームイベントも影をひそめていた中、多くの強者がチャレンジした久々の大規模なゲーム大会であった。

大会後のエピソードでは、日本の優勝者は徹夜でプレイを続け、長いループを作って敵の動きを鈍らせた間に休憩するなど想像を絶するプレイ内容だったそうである。

当時はまだゲームセンターが24時間営業できた時代で、ハイスコア争いに「何日もプレイを続ける」など、現在では考えられない連続プレイが行なわれていた。

まだゲーム雑誌も無く、全国規模の本格的なスコア集計は行なわれていなかったわけだが、久しぶりに行なわれた大会での「スコア競争」の醍醐味は、これをきっかけに盛り上がりを見せようとしていた。

国境を越えたヒットゲーム

思えば日米がビデオゲームブームの主導権を競い合い、数々のメーカーが次世代の主役たる新作を開発し、市場を広げようと頑張っていた時代、その業界地図も毎日が陣取りゲームだったのかもしれない。

『Q－X』は、さまざまな機種に移植され、いろいろな場所で遊ばれ続けた。任天堂から発売されたゲームボーイ版や、最近では携帯電話でも遊べるようになっている。

発売から20年以上がたった2003年、タイトーから「スペースインベーダー&Q－X」という、コラボレーション的モデルのアップライト筐体でこのゲームは今一度復活した。

『スペースインベーダー』とは異なり『Q－X』の純正アップライト筐体は、当時の日本でほとんどお目にかかれなかったが、この二つのゲームは共に日米タイトーの代表作であり、「侵略と占領」という形を変えた共通のテーマを持つ。

同じメーカーながら、日本とアメリカという二つの国で生まれたゲーム……これはある意味、日米の壁を越えた夢の合作といえる。

画面上でトリッキーな動きをする『Q－X』。この不思議な物体は、先の見えないゲーム業界を模索するかのように、今もどこかで原色の直線をさまよわせている。

募集

「アーケードゲームライブラリー」ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問などをお待ちしております。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！　それが何だったのか？　どんな時代を歩んできたのかをAGLスタッフが調査し、ご紹介します。

宛先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
/「ゲームマシン」1981年-1982年（アミューズメント通信社）
/「コインジャーナル」1981年-1982年（コインジャーナル）
/「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
/「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

[お知らせ]
来る11月3日、東京浅草橋卸商センターでレトロゲーム同人系イベント「ゲームレジェンド」が開催される模様です。
http://www.freepe.com/ii.cgi?gamelegend

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

さまざまな企画で
いつもVGMファンを喜ばせてくれる
ティームエンタテインメントのラインナップ。
今月もアプローチの異なる3アイテムで
楽しませてくれそうだ。

New Release

ギルティギア イグゼクス in N.Y ボーカルエディション

ティームエンタテインメント／KDSD-00046　Now On Sale　¥3,150(tax in)

1NOONTIDE [Sol Vs Ky]　2MAKE ONESELF [Axl's Theme] 3SUCK A SAGE [Chipp's Theme] 4THE ORIGINAL [Faust's Theme] 5HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD？[Slayer's Theme] 6風　雅 [Anji's Theme] 7AWE OF SHE [Dizzy's Theme] 8BABEL NOSE [Jam's Theme] 9A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN [Venom's Theme] 10　THE MIDNIGHT CARNIVAL [Last Battle] 11GOOD MANNERS AND CUSTOMS [Zappa's Theme] 12SIMPLE LIFE [Bridget's Theme] 全12曲

GGXXサウンドがLA録音に続いて、今度はNYで新たな生命を吹き込まれた。今回はニューメタルバンドとして人気を集めるゴッドヘッドのJason C. Millerがボーカルを担当している。

ゴッドヘッドは全米よりもヨーロッパデビューが先行したという変わり種だが、結成はワシントン。Jasonの個性を楽しめるのはもちろんだが、LAサウンドに代表される「西海岸」とはひと味違った、「東海岸」のテイストを感じてみるのも面白いだろう。

ギルティギア イグゼクス ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズ Vol.1」

ティームエンタテインメント／KDSD-00047　10.20 On Sale　¥2,940(tax in)

[ナイト・オブ・ナイブズ　VOL. 1～ダンス・ライク・ア・デビル～]
1オープニング　2闇夜は月を抱く　3狼たちの会合　4踊る死天使　5緋色の主　6巨人のための殺戮技巧　7囚われの乙女　8主の帰還
[～スレイヤー問わず語り～「ロボカイ編」]
9夜来たる～我が書庫へようこそ～　10素晴らしき旧世界科学　11我は人形　12洞窟の鋼鉄人形　13執行者の影　14愛に時間を　15夜明け前
ボーナストラック「PS2版　ギルティギア イスカ」(サントラCD未収録)
16Fille de vent　17Rift in the clouds

大好評の『ギルティギア イグゼクス』CDドラマシリーズの最新作が登場。10月から3カ月にわたり、3枚連続のリリースとなる。

今回のメインシナリオとなるのはアサシン組織のエピソードだ。ザトー(エディ)、ミリア、ヴェノムにスレイヤーが絡み、奥深いストーリーを構築している。新たな人間関係やキャラクターの意外な一面の発見も、ファンには大いに楽しめるだろう。なお、ロボカイのショートストーリーも収録されている。

SEGAAGES SOUND TRACK THE BEST PLUS

ティームエンタテインメント／KDSD-00051～52　10.20 On Sale　¥3,150(tax in)

[ARCADE SIDE]『FANTASY ZONE』1OPA-OPA! 2HOT SNOW 3BOSS 4YA-DA-YO『SPACE HARRIER』5Theme 6SQUILLA 7BATTLE FIELD　8WINNER'S SONG『GOLDEN AXE』9荒野 (ROUND1) 10BATTLE FIELD (BOSS1) 11シーフ(海賊)のテーマ (BONUS)『GAIN GROUND』12原始～起～(勇者達のテーマ) [BGM1] 13未来ロボット～結～ [BGM4] 14空の扉[ENDING]『AFTER BURNER』15FINAL TAKE OFF 16SUPER STRIPE 17AFTER BURNER『OUT RUN』18MAGICAL SOUND SHOWER 19SPLASH WAVE『ALIEN SYNDROME』20Doons Day (Main BGM) 21Killer Instinct (Boss BGM) 22Ending『VirtuaFighter 2』23BLACK CAT MOON 24ESCAPE [Bonus Track] 25AFTER BURNER (H.ライブバージョン)　全25曲
[SEGAAGES SIDE]　全22曲収録

プレイステーション2専用ソフトとして発売されている『SEGAAGES2500』シリーズから、人気のアーケードタイトルの楽曲をセレクトしたオムニバスCD。全曲リマスタリングを施し、高音質で蘇っている。アレンジバージョンに加えて、アーケードオリジナルバージョンも収録しているのがうれしい。

なお、ボーナストラックとしてH.ライブバージョン『アフターバーナー』が収録される。H.のライブ音源はCD初収録となる貴重なものだ。

THESIS

テーマ：CDドラマの魅力

GGXXドラマCD

継続的にリリースされる『ギルティギア イグゼクス』(以下『GGXX』) CDドラマシリーズ。世界観を膨らませてくれるものとして、ファンには最高に魅力的なアイテムだ。10月20日から3カ月にわたり、アサシン組織にまつわるエピソードをフィーチャーしたシリーズが連続リリースされる。今月はその収録現場に突撃取材を敢行！　豪華声優陣の魅力を楽しんでいただきたい。

GGXXCDドラマ「ナイト・オブ・ナイブスVol.1」出演者の方々
【前列・左より】八重田幹雄（ヴェノム）、子安武人（ザトー）、住友優子（ミリア）、家弓家正（スレイヤー）
【後列・左より】郷里大輔（有力貴族 レオン・マイニング）、江川央生（近衛兵隊長 ゴドフレード）、笹川由佳（女性貴族）、三浦祥朗（ロボカイ量産型＊ロボカイ編より）、笹田貴之、濱野雅嗣

各キャラクターの役どころは？

――まずは、今回のドラマの聞きどころを教えてください。

八重田　ヴェノムは仕事人間だと思うんです。酒も飲まず、女遊びもせず、ザトー様一筋、っていう。そこでミリアに対して感じる、微妙な屈折したジェラシーがうまく表現できていればな、と思います。

家弓　八重田くんがあまりマジメなこと言うから、困っちゃうな（笑）。本音を言うとね、この仕事を頂いた時、「え？　そういうのやったっけか？　何年前だっけ？」って思い出すのに骨が折れて。あ、こういうキャラだっけか。できるかなぁ、と思って。

で、台本見てね。「うん、これはもう新しく作り直すか」と（笑）。もし今後やらせていただけたら、また違うキャラになってしまうかもしれない（笑）。ナマモノなんだよね。どんな形でもいいから面白くできればいいね。後で聞くとまた反省点もあるかもしれないけど（笑）。

子安　まぁザトーってこんな感じなのか、っていうところですね。本来、僕の役はザトーではなくてエディなんですけど、諸事情ありまして今回はザトーをやっています。「あぁ、ザトーってこんななんだ」と、やってみていろいろなことが見えてきた感じですね。今回の聞きどころは……、今回はベッドシーンから始まります。

住友　ええ～（笑）。

子安　たとえこれがラジオドラマといえども、二人っきりになり、ヘンな気分にもなり……。

（一同爆笑）

住友　そんな作品だったの～？

子安　向こうでだれも聞いていないなら、このまま本当になってもいいかなと……そんなことも思いつつ（笑）。で、ラストの方で家弓さんと対峙するシーンがありました。ザトーとスレイヤーが師弟関係にあった、などということも初めて知りまして。で、どうなるんだと。これはもう僕としては、家弓さんと対峙できて、会話できて、闘うという……。もうそれだけで、オープニングの住友さんとの絡みは頭から飛んでますよ。

住友　ひど～い！　どうなってもいいとか言ってたのに～！（笑）

子安　まぁ要するに、すべてが聞きどころだってことです。

家弓家正（かゆみ いえまさ）
スレイヤー役。その貫禄あふれる声を聞けるだけで耳福!?

八重田幹雄（やえだ みきお）
ヴェノム役。普段はクールだが、ザトーに対しては……？

CDドラマには聞き手も参加している！

――CDドラマならではの面白さとは？

家弓　まずやりやすいですね。映像が無くてお互いのやりとりだけだし、イメージ的には苦労が無い。自分の気持ちで喋って、それが作品として成立するっていうのが伸び伸び演技できていい。これがアニメだったら絵に合わせたりしなきゃいけない。僕はこの媒体は好きですね。

八重田　物理的な制限が無い分、自分たちで間やリズムを作っていけるんです。それを聞いた方も自分の頭の中で、一人ひとりに世界観ができていくと思うんです。そこがいいですね。

子安　僕は、CDドラマというのはとても面白い媒体だと思うんですが、難しいのがイメージを統一するということ。役者さんそれぞれが、物理的なところ以外では、確実に思い描いているものが違う。そこの統制をどう取っていくか？　……これがCDドラマをやる上での一番の課題だと思います。

極論してしまうと、僕とだれかほかの役者さんが同じ所に立って芝居をしているにもかかわらず、頭で違うシチュエーションを描いてしまっている可能性もある。もちろん聞いてくれている皆さんも、一人ひとりが違うイメージを持っているだろうし。一〇〇人が聴いていたら、そのうち九八人が同じイメージを抱いてくれる……これが理想かな。

家弓　それは素晴らしいことだね。お客さんもドラマに参加しているんです。単なる受け取り手じゃないんですよ、実は。レベルの高いお客さんが居れば、それだけ反響が厳しくなって、レベルの高いドラマができる。そういった無限の可能性を秘めているんです。もちろんそれは、無限の難しさを持つことも意味しますが。

――では読者へのメッセージをお願いします。

八重田　ゲームのキャラたちも、目の前の現実と一生懸命闘って成長していっていると思うんです。だから僕たちも、今、自分ができることをやれば、次につながっていくんじゃないか、という。抽象的ですけども。僕も頑張りますので、皆さんも頑張って、ご自分の人生を実現してほしいと思います！（一同笑）

子安　人生出されちゃったよ（笑）。

住友　私のコメント、3年くらい考えさせてもらってもいいですか？（笑）

家弓　CDドラマって、映像付きのテレビとは違って、垂れ流しとはいかないでしょう。だから体調の良いときなんかに、「よし、今日はCDドラマ聞くか！」って感じで、乗り気で聞いてもらえるといいなあ。我々と一緒に、ドラマに参加していただきたいです。

子安　キャラの意外な一面とか、皆さんの知らないこととかがきっとあると思います。それを聞いて、何かを感じていただければと思います。

住友　ミリアは長い間一緒に居る、大切にしているキャラクターです。ぜひ皆さんにもかわいがっていただければと思います。

（敬称略　9月6日　西麻布　A-Toneにて収録）

子安武人（こやす たけひと）
ザトー＝ONE役。役どころは好敵手から熱血漢まで多彩だ。

住友優子（すみとも ゆうこ）
ミリア＝レイジ役。憂いのある役どころを見事に演じる。

「Out-In-Out」

第十七回
Text by SEIYAMA

えーっと、いきなりですが「ゴメンなさい」(深々と頭を下げてます)。

何がかというと、前号で「ゲーセンへ走りに行く」と豪語しておきながら、全くそんな時間がありませんでした。というわけで今月はここまで！……となってしまいかねなかったのですが、いやはや運命というのは面白いもので、たまたま出先(ゲーセンではありません)で『FINAL LAP2』を発見しちゃいまして、懐かしさもあって、また、公約を果たすためにも早速やってみることに(アルカディア読者の皆さんはご存知でしょうが、今どき「旧作」は安価でPLAYできるものですよね？ ね？ ところがここでは当時のままの料金でした……)。

通信対応で2台置かれていました。全盛時には広めのゲーセンだと横並びで何台も置かれていたのが思い出されます。どこかで見たようなカラーリングが施されたコックピットで……おそらく今ほど「権利関係」が厳しくなかったんでしょうね。「赤白」はマ○ラーレン、「黄青」はウィ○アムズ、「黄」は今は無きロー○ス……。往時のF1を知る者にとっては、ホントに懐かしいです。

さぁ、100円投入。エントリー受け付けの待ち時間がもどかしい(だれもいないって)。そしてグリッド画面へ。「パララパラララ～」(分かります？)というシンセ音のファンファーレで、すっかり当時にタイムスリップ。3秒前からのカウントダウン(ここにも音が付いてますね)。ひときわ高い「ポーン(ちなみにラの音)」の音と共にシグナルがブルーに。各車一斉にスタート！ ……《しばし激戦が繰り広げられています》……残念ながらフィニッシュできずに終了。2位でした(泣)。

時間が無かったので、かつてのように「意地の1位」を獲得するまで延々プレイするわけにはいかなかったのですが、うーん、さすがに当時感じた楽しさはありませんでしたね。グラフィックも当時としてはリアルだったと思うのですが、やっぱり今見てしまうと……ね。あ、でもアンダーフロアと路面が当たった時の火花なんかは「リアル感」の演出に一役買ってますね(現在、実際のF1では、レギュレーション＝車両規則が変わってしまい、アンダーフロアと路面が接触することがほとんど無くなってしまったので、火花は出ません)。スタートのシグナルも、実物はスターターが手動切り替えによって行なっているので「3秒前」ではなかったのですが、5個の赤いシグナルが1個ずつ点灯していき、一斉に消灯する現在のシステムを見慣れていると、懐かしさもひとしお……いかんいかん、そんなことを論じている場合じゃないですね。

肝心の音楽はというと……レース中は……流れて……なかったような……(ちっとも取材になってない)。というより、正直なところ「気にもとめていなかった」です、ハイ(笑)。スイマセン……。

何号か前に、ちょうどこのコラムの前のコーナーで、ドラゲーの音楽を作ってらっしゃる方々のインタビュー記事が掲載されていて、そちらを興味深く読ませて頂きました。これを言ってしまっては元も子もないのですが、(自分が手掛けた格ゲーというジャンルも含め)「演出」なんですよね、音楽って。いかにプレイヤーの気持ちをより高揚させるかが最大のポイントで、ほとんどの場合、楽曲の自己主張が強過ぎてはいけなかったりします。で、ドラゲーというジャンルにおいて、演出目的の楽曲制作は、そのゲームの性格ゆえにとても難しいでしょうね。前述の記事を読んでいても、共感できる部分が多々ありましたし。

さて、今度こそ(次号に向けて)時間をひねり出してゲーセン行くぞー！(とはいうものの、今月もLIVEの仕込みやら何やらで忙しい予感)

はぁ……ではまた次回。

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール(dontan@arcadiamagazine.com)かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

SPLASH WAVE〈from『OutRun』〉

今月の譜例は『OutRun』(1986年・セガ)の「SPLASH WAVE」より、Bメロ(?)部分を引用しました。

譜例1小節目、D音でメロディーが始まっているあたり(譜例矢印)にセンスを感じさせますね(FにおいてのMajor6音……JAZZ／FUSIONなどでよく使われます。Major7コードも、FUSIONではよく見られます)。

「軽快さ」や「そう快感」を感じさせるMajor7コードをうまく使うことにより、当該ゲームの特徴である「ドライブするそう快感」の演出に一役買っています。

……そういえば、FUSION系の曲は海辺のドライブによく合いますよね？

oga

初めまして、仙台在住のogaです。このような場で絵を描かせていただいたのは初めてで、いろいろ勝手が分からずに戸惑ったりしてました。てか「セイヴァー」って新キャラ出る隙間あるのかしら!? とか思ったり 普段は昼夜逆転から行き過ぎた早起き気味に早朝のコンビニにご迷惑をかけたりしてますが、フィギュア作りに精を出したり3DCGで自分を慰めたりしてます。また機会があったらこんな場で描きたいです。てか東京に引っ越したいなぁ。

ホームページ「カリ堂」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/4938/

Pandora Charatto 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「ヴァンパイアセイヴァー」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「アヒル」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/Milano-Killer/7011/

kassy

休日などにちょこちょことイラストを描いては、ホームページで公開したりしています（更新は極めてまったりペースですが）。今回のテーマの「ヴァンパイアセイヴァー」は、学生のころ非常にはまったゲームで、高度に完成された世界観と緻密なドットアニメーション、各キャラクターの個性豊かなデザインとやりすぎなまでのシュールさがツボでした。

次号予告　次号、網先生＆はしもとしん先生登場！　テーマは「スターグラディエイター」

ゲームメーカーnow!

秋到来！

いつまで続くのだろうと思われた暑さも気がついたら冷たい空気に変わり始めました。長かった夏が終わりを告げ、待ちわびた秋を皆さんはどのように過ごしていますか？　そんなわけで、今月はゲームメーカーの方々に、今年の秋をどのように過ごすか聞いてみました。
房総ゲーセン狂騒曲では編集長・猿渡がAMショーを斬っています。こちらも必見です！

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問　投稿者　佐賀県　アリューシャ　さん　質問　今年の秋は“何の秋”にしたいですか？

SUCCESS　サクセス　澤田

もう皆さんの耳には情報が入っているとは思いますが、ついにプレイステーション 2に移植が決まりました。"PSYVARIAR 2 ULTIMATE FINAL"どのへんがアルティメットかというと……詳細は次号にて。モチロンお約束攻略DVDも同梱しちゃいます!　全一スコアラーのスーパープレイが拝めちゃいます!!

http://www.success-corp.co.jp

『休みの秋』夏休みがとれなかったので……。多分、秋も……。

G.rev　(有)グレフ　アキラ兄さん

お待たせしました!　ついに新作『旋光の輪舞(ロンド)(仮称)』を発表することができました!　既報の通り、現在1stロケテストに向けてチーム全員で頑張っているところです。発売自体はもう少し先ですので、続報含めもうしばらくお待ちいただければ幸いです。なお、今後の細かい情報については、下記サイトに掲載予定です。

http://www.grev.co.jp/

既に「仕事の秋」と確定いたしました……。

AIKY
待望の『ポチッとにゃ～』が10月28日にPS2で発売ってことで、秋の夜長に『ポチッとにゃ～』アタックモードで腕を鍛えて、ゲーセンで技を披露しよう。2色発火、塔を建てる。2本の塔。そして四本の塔を建てるって結構、難しいのでぜひトライしてみてください。アタックモードの上級クリアもどうですか？（MOO仁井谷）

http://www.aiky.biz/

怒涛のポチッとにゃ～アタックの秋にしたいですね。

Sammy　サミー　竹中／奥野

『ネオジオ バトルコロシアム』の続報です。AMショー・TGSでの発表会に来てくれた皆さん本当にありがとう!　ワーヒー好きが多くて感動っす。オールドゲーマー感涙のハンゾウ／フウマの姿。ファン待望の月華メンバー参戦、さらには驚きのKOMよりサイバー・ウー!　そして、なんと『武力』のリョウ・サカザキの参戦!

http://www.sammy.co.jp/

『休みの秋』夏休みがとれなかったので……。多分、秋も……。

---

cave　ケイブ　広報　Q

先日のAMショーでは、本当にたくさんの方に『虫姫さま』ブースまでお越しいただき、ありがとうございました!　スタッフ一同感涙の3日間でした。ファンのみなさんにご納得いただけるよう、開発スタッフも不眠不休でがんばってますから、もうしばらくお待ちください。「ゲーセン横丁」でも『虫姫さま』オリジナルアプリ配信間近!!　こちらもお楽しみに～!!

http://www.cave.co.jp/

たくさん食べてもおなかがゆるくならない秋。

Alfa System　アルファ・システム　NAOKI

AMショーにて、とうとう発表となりました、『式神の城Ⅲ』。なんだか毎回出す度に違うハードで作ってますが、Type Xは本当にハイスペックなハードですので、今回もクオリティは結構期待できるんじゃないでしょうか。他のシューティングメーカーさんの参入もあって、Type Xは今後熱くなりそうですね。

http://www.alfasystem.net/

やはり「食欲の秋」でしょうか。まいうー。

SEGA　セガ　AMパブリシティ企画室　8

ようやく涼しくなってまいりました。
みなさんいかがお過ごしでしょうか!?
初登場の8です。セガ店舗には秋の新機種が続々と登場する予定です。あれや、これや、あんなのもあったなぁ～!!　みんな期待して、セガのお店に来てくださいね～。

http://www.sega.co.jp/

映画の秋。

KONAMI　コナミ　吉田

唐突ですが今、この原稿を書いてる時点で無性に「さんま」が食べたいです。おなかが空いているのと、会社仲間と目黒のさんま祭りの話題で盛り上がったのが原因です……『ⅡDX RED』の発売まであと一ヶ月ですね、ファンの方は待ち遠しいでしょうが、それに見合った内容になっていますので、それまでは今月のGOLIのイラストでも見て指折り数えて待っててくださいね。

http://www.konami.co.jp/

恋ですか?　自分で言ってて恥ずかしい。

SNK PLAYMORE　SNKプレイモア　yuzuko

TGS2004も無事盛況で終了しました。弊社ブースにお越しいただきました方々、誠に有難うございました。下記アドレス)からアクセス可能なSNKプレイモアサイトでは9月30日には「ネオジオ バトルコロシアム」TOPページの装いが新たになり、さらにキャラクター情報も追加されます。10月7日には何と!　TGSで発表された映像を配信する予定ですので、TGSを見逃した方も安心です。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp
KOF10周年記念サイト : http://www.kof10th.com

もちろん「格ゲーの秋」です。

SEGA　セガ AM R&D パブリシティ室　西村ケンサク

ついに『Quest of D』の稼動が始まりました。仕事を早々に切り上げて、渋谷あたりのゲーセンに直行し、全国の猛者たちと一緒に潜るのが楽しみでしょうがありません。さらに、この秋はほかにもセガアーケードタイトルが目白押し。読書も食欲もスポーツもいいけど、やっぱゲームだよね!

http://www.sega.co.jp/

音楽の秋。(ライブやイベントに行きまくる予定)

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO　開発部　よしだ

すっかり涼しくなってしまいました。過ごしやすくていいのですが、この時期になるとあの暑さはなんだったのかしらと毎年考えてしまうんですよね。そうそう、携帯アプリで新作シューティング開発ちゅ、彩京ゲーセン・マリオンでお待ちください。裏コマンドもあったりするよ？　あ、あとPSPでも何かしてたりしますです。

http://www.success-corp.co.jp

まったりとゆるやかに過ごしたいですね ー。

CAPCOM　カプコン　マーケティング部　寺田 陸良

『CAPCOM FIGHTING Jam』も稼動間近となりました!　アミューズメントマシンショーではプレイしていただけたでしょうか？　今回のカプコンブースではジャムだけでなく、メダルゲームも頑張りました。なんと、参考出展の『エイリアン』は3日間通してアンケートランキング1位!　巨大なエイリアンが迫る迫力抜群のメダルゲームなのです!

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

だらだらリラックスの秋でいってみます!

VISCO®

ビスコ
ぐまブー

秋です。秋は過ごしやすくてよいですよね。秋といえば昔から言われる「スポーツの秋・食欲の秋・読書の秋」皆さんはどれに当てはまりますか？　そんな事を書きつつ実際に行なわれるのは毎年食欲の秋のみなのですが……気にしないでおいしい物を食べまくろうと思います。

http://www.visco.co.jp/

とりあえず秋

テクモ
つっちー

AMショー＆TGSでテクモブースにお越しいただいた皆様、本当にありがとうございました。TGSでも発表しましたが、皆様のアツ〜イ要望にお応えして、11/25(木)に『スターフォース』や『ボンジャック』『ソロモンの鍵』などなど、昔懐かしアーケードゲームを1本にまとめたPS2ソフト『テクモヒットパレード』が発売になります!!　皆、ゲームの原点を味わいませんか!?

http://www.tecmo.co.jp

「成せば成る」ってことで
悟りの秋

セガ AM R&D
パブリシティ室
K@Z

アミューズメントマシンショーはいかがでしたか？　今回発表した新作大型メダル機『Bingo Parade』の評判も上々でした。好評稼動中の『ドラゴントレジャーII』のネットランキングもかなりの盛り上がりで、驚くような記録が連発!!　こんなに出しちゃっていいの？　お店の方々ごめんなさい。

http://www.sega-mechatro.com/

第一開発室
業務
前田 涼

ついに発表しました『通信対戦麻雀　闘龍門』！
専用筐体ではなく従来の麻雀筐体を使用。
カードなどの追加投資のない安価設計!
中国・台湾など海外との通信が可能!
麻雀ゲーム初の「割れ目ルール」を採用!
ゲストには割れ目の達人、堺正章氏が参加!
ネット環境整備のサービスも鋭意準備中です。

http://www.samurai-zero.jp/

ナムコ
新井

アミューズメントマシンショーでナムコブースに来てくれた人、ありがとう!　アミューズメントマシンショーに行ったけど、会場の一番端っこのナムコブースにわざわざ行くのはかったるいのでいかなかったという人!　足腰鍛えろよ!　けど最終日に膝がガクガクになってた俺が一番足腰鍛えなくちゃいけないと思った。

http://www.namco.co.jp/

（株）タイトー
専属MC
松桐坊主

AMショーに来てくれてたみんなありがとう!　タイトーブースにあったいろんなサプライズを見つけることはできましたか?　『シネマテックルーレット』に『ゾイドインフィニティ』、『バトルギア3Tuned』そして隠し球・『ハリキリオンラインプロ野球』。またTAITO Type Xのラインナップも強力ですので、これからのタイトーは期待大・要注目ですよ!

まつたけの秋。

Warashi Inc.

佐々木

猛暑の夏も終わり、秋の入り口が見えてきた様な気もする今日このごろ。そろそろビールよりもアルコール度数が高いお酒の方が似合いそうな季節です。まあ、鍋にはまだ早いですが。そういえば今年はまだバーベキューしてないなぁー。

http://www.warashi.co.jp/

バンプレスト
たぐりん

アミューズメントマシンショーにご来場いただいたみなさん、ありがとうございました!　お陰様で新筐体『機動戦士ガンダムバトル・オペレーティング・シミュレーター』が、人気機種ランキングの総合で2位を頂くことができました!　ゲームセンターへの登場は来年の春を予定しているので、楽しみにしていてくださいね!

http://www.banpresto.co.jp/

タクミコーポレーション

ロケテ、先日のAMショーを経て『翼神』が、ついに登場!　ショーでもらった『翼神』のパンフを見たら、現在ではできない「ボム発動中のショット」の写真にこんなバージョンもあったな!?　とおもわず苦笑い……。さまざまな試行錯誤の末、極上の爽快感とゲーム性が生まれた今作品を、ぜひお店で味わってみてください!

http://www.takumi-net.co.jp/

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第二回　「もっと Hurry Up!」

猿渡（以下さわ）「JAMMAショーはどうでしたか?」
ぶっちゃけ先生（以下ぶ）「ぶっちゃけ、この話題は内容が他誌に書いてるコラムの流用っぽくなる予感がするぞ、ぶっちゃけ」
さわ「確かに……って終わっちゃったよ」
ぶ「ま、ぶっちゃけ、まぁ可も無く不可も無くじゃな、ぶっちゃけ」
さわ「そのさ、頭とケツにぶっちゃけって2回入れるの止めようよ、字数食うしさ。で、JAMMAショーはつまらなかった？」
ぶ「ま、ぶっちゃけていえば、遊べるんじゃが、どこまでやり込むかなぁ、とか、会場はタダだからいーけど金を出して遊ぶかなぁ、とかね」
さわ「後は、基板モノが多くて良かったなんて論調がありますねー」
ぶ「ぶっちゃけ、いくら品数が多くても、儲かりそうな基板を複数枚仕入れることのほうが賢い場合もあるんじゃよ」

●　　　●

というわけでJAMMAショーネタ。

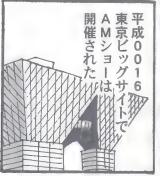
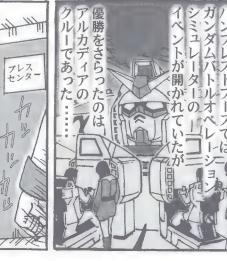
マジな話はさておき、常々思うのがショーの呼称ですね。正式にはアミューズメントマシンショーというんですが、もうひとつ2月に開催されるアミューズメント・エキスポと混同しないために、主催者を冠詞にして呼称する傾向があります。なので、今回のアミューズメントマシンショーはJAMMAが主催なのでJAMMAショー、2月のアミューズメント・エキスポはAOUが主催なのでAOUショー。また、今回のアミューズメントマシンショーは「アミューズメント」をAMと略してAMショーと呼んだりもします。レアですが、2月のアミューズメント・エキスポをAMエキスポなんて言うケースもあるようです。ま、すべて呼称なので正しくはないんですが、プチ知識として覚えておいてもいいでしょう。けど何の役にも立ちませんな。

●　　　●

さわ「前回のこのコーナーで言ってた新基板群はどうでしたか？」
ぶ「いくら新基板でもゲームがダメならダメなんじゃよ、ぶっちゃけ」
さわ「いや、別にゲームがダメかどうかはまだ分からんだろ。でもタイトーのType Xは参入メーカーが意外に多くて驚いたな」
ぶ「ぶっちゃけ、彩京とクロスノーツを分けてたり、若干水増し感は否めなかったがな」
さわ「そうかなぁ。戦略的に分かれるなら必然だし、無理なメーカーわけばかりじゃなかったと思うけど」
ぶ「ぶっちゃけ、発表のために名前だけ貸した、なんてことにならないでほしいものじゃな」
さわ「当然、あの段階で発表できるメーカーはアレだけだったけど、他にも可能性があるようだから、そのあたりにも期待したいかな」

●　　　●

あとは闘劇。前号で9/30売り号で告知する「かも！」って書いたんだけど、やっぱ無理でした。告知は次号送りとなります。

というのもタイトルが詰め切れてないのです。単純な話、開催種目は闘劇自体の規模や開催日数などにも依存するわけで、そのあたりの見通しは立ちつつも各メーカーとの折衝が難航しているという感じですね。全体スケジュールというものもありますが、だからといって大会として一番大事なタイトルを焦って決めてしまうことも問題があります。後悔しないためにも、熟考と吟味を繰り返しておりますので、次号まで期待して待っててください！

発行　2004年11月1日

9月といったら！　それは台風の季節であったり修学旅行シーズンであったり番組改変期でありますが、おまいさん、何かお忘れでないかい？　そう！　9月といえばAMショーじゃございませんのフッフー！　という訳で、今回は宇宙スペースナンバーワン絵師・タマ画伯によるAMショーリポート漫画を掲載ッ！　って……あれ？　これ、よく考えるとリポート漫画になってな……シュウゥ！（アイキャッチ）

担当・ジ☆ダップセ（C・LAN&田渕健康/TrickStar）
漫画・タマ

登場人物紹介

田渕健康（通称ケソ／左）&C・LAN（通称まさ／右）

オフビート感あふるるゲセっ子ユニット・ジ☆ダップセを構成する二人。レノっぺえのがまさ兄ィ、いつも眠そうな顔をしてるのがケソだってのは、もうすっかりお馴染みDA☆YO☆NE!!

ジ☆ダップセ ほふく前進リポート 第42回AMショー なんだーゾと

まさ　ぶっちゃけ、今回のAMショーは例年よりちょっぴり賑わいを見せたということさな。後はプレスルームのコーヒーは、相変わらず売り切れるのが早かったということくらいか。

ケソ　そっスね！（鼻息）

～AMショーリポート・完～

まさ　……などと究極的には8ラインで終わってしまうリポート記事だが、一応どのあたりが盛り上がっている感をひり出していたのか、お伝えせねばなるまいな。

ケソ　特殊筐体ものは『喰えD』や『アヴァ鍵弐』に加えて、まさかの隠し玉的出展の『ドルアーガ』も話題作りには大いに貢献していたりゅん！

まさ　その辺のタイトルは終日人が絶えなかったさね。

ケソ　格ゲーもバリエーションに富んでて面白かったス。

まさ　鉄板ものの『鉄拳5』をはじめとして、話題作のねっとり『カプjam』、アトミック『拳獣』が実際に遊べたのは大きかったさぁね。

　ほかにも、『ネオコロ』の発表など、いつにない盛り上がりを見せ、対戦格闘群雄割拠の90年代を思い出したわい。

ケソ　最近は、どこもかしこも格ゲー一択！　という状況でないぶん、質も高めですからね。個人的には『メルブラ』や、一体何年熟成させているのやらという『カオスブレード』など、名前通りのカオティック路線に惹かれマクール法でしたが。

まさ　『カオスブレード』はヒソカに新基板になってるところが驚きだったさなあ。新基板のTypeXは、デモ映像のシャウ

猛者語録　まぁ、業者日とはバージョンがこっそり変わっていて、実は難易度が高くなっていたんですYO!　1面でドムが出てきてケソはかなりビビっていたんですが……どちらにせよゲットしちゃったもんはしゃーないんで、獲物のムービーカメラをマジで取り上げて、1名様にプレゼントしちゃいます。詳しくは、57ページの読者プレゼントコーナーを見たってください。

トグリズルが非常にいい感じだったことも付け加えておこうか。

ケソ このまま、あと5年ぐらい発売されなかったりして。

まさ タイトー営業陣のふんばりに期待するしか～、あ～、ね～(抑揚なく)。

ちゅらさんとデュラハンは語感が似ている

ケソ あと、今回は来場客の層がかなーり広がっていた気が縞リス。

まさ ホフム。親子連れが非常に目立ったさな。会場に来ていたリーマンファイター・こーじ山下とも話をしたのだが、今までゲーセンで第一線を支えていた層が、結婚して親になり、その子供を伴ってショーに来ているっぺえと思うがどうか。

ケソ あー、親子連れは確かに多かったですねー。今回のAMショーは2世代に渡って楽しめたと思いますよ。

父親は10年たっても波動昇竜やガイル下溜め中足で鼻息を荒げて、子供はエレメカやバンプレストのヒーローショーで楽しんだり(含むケソ)。世代ごとにぶっせりできる要素があったっちゅーか。

まさ ムス。これからのショーは、一家全員がさまざまな形で楽しめるタイプの出展形式、もしくはコンセプトを採るべきであろうな。

秋葉で鼻息を荒げるマニア戦士たちも大事な固定客だが、父親向けの定番基板もの、その子供や奥方が楽しめるライトタイプのプライズやエレメカ、これらをバランスよく取りそろえることで、ゲセは新たなるアミューズメント性を帯びていくことであろう(NB)。

ケソ では、これからは猛者通もファミリー向け路線で行きましょうë！

まさ それ無理竜。

(つづく)

INFORMATION まじかる猛者通信の感想や、ジ☆ダップセへの応援はがきなどをモリっと送ってください。郵送なら〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「猛者チュウ」係、または電子メールでmosa@arcadiamagazine.comまで、どしどしお願いしまーす。

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

~期待の新作はクーポンで~

いよいよ季節は秋。読書や運動をした後は、アルカディアクーポンを持参してゲーセンでのんびり新作をプレイしてみてはいかが?

アルカディアクーポンニュース 改

読書の秋、運動の秋……ゲーセンの秋!?

東京都に新規加盟店舗が1店追加。加盟店はまだまだ増えますよ。

今月の新店舗

プレイランド ビッグ 東福生店(東京都)が新規加盟! 近くの人は遊びに行ってみよう!

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1 17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3 50 4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8670
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	愛知県常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン 2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町宇川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2~3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1 5 21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル 1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下 404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング 2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル 2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-125
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県	ツタヤ内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588

※2:**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3:**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.18

千葉県 ファンファン船橋店

アクセス
JR船橋駅南口から徒歩1分、京成船橋駅からは徒歩2分。パチンコ百万弗のB1。

営業時間
8:00~24:00

対応ゲーム
「VF4 FT」などのビデオゲーム、プライズゲーム、麻雀格闘倶楽部3など、どれでも1枚でOK!

スタッフより
「beatmaniaⅡDX」が盛り上がっています! リクエストも受付中! ビデオゲーム全台1プレイ50円。

沖縄県 TSUTAYA内間店

アクセス
新都心からパイプラインを約800m。税務署通りの入り口。

営業時間
11:00~23:00

対応ゲーム
プライズマシン以外ALL OK!

スタッフより
ドライブゲーム(「湾岸ミッドナイト」、「頭文字D」など)が充実! 大会も予定しています。

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないかと」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル 1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1 7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351 1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ~むIらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセカ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17 2 TNKビル 1~2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1 22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2 2 18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34 1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
NEW!!	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大貫ビル 1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりが丘4 605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル 1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810 1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591

※1：アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

8月15日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

『ハイスコア全国集計』のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらいハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハル

162,483,210

いの(一人用)

個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)

イフミ

280,235,690

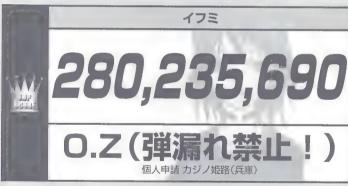
O.Z(弾漏れ禁止!)

個人申請 カジノ姫路(兵庫)

ジン

107,441,720

BMW-MHR?

大久保アルファステーション(東京)

残機潰しでラスボス9999ヒット

今回からキャラ別集計が始まった本作は、各キャラのウイングレイヤーの性能が、スコアの差に直結している。
これはウイングレイヤーの弾消しでコンボ数を増やし、その倍率を維持したままボスを倒すのが、高得点のキモだからだ。つまり、どれだけ効率よく弾消しができるかが重要なのだ。
各ボス戦では、オーダーフィールドでMETAストックをため、カオスフィールドに変えて敵の弾が多くなったところをウイングレイヤーで弾を消し、コンボ数を稼ぐというのが基本の流れとなる。ただし、ボスによってはカオスフィールド上で消せない弾を撃ってくる場合もあるので、必ずしもカオスフィールドの方が稼げるというわけではない。さらにパーツの中にはアイテムを多く出すものがあり、それを把握することも重要だ。
差が付くポイントとしては『攻撃の根元にレイヤーを置く』、『ボスのパーツ破壊時にアイテムを複数回出すパターンを最大限に活かす』という二つが挙げられる。
また、今回は対ラスボス戦での残機潰しが使用されている。これはわざとミスしてゲージを増やし、コンボ数を稼ぐためだ。これを行なえば1万コンボ超えも可能になる(プレイ中は9999ヒットまでしか表示されないが、ランキング画面では1万の桁が表示される)。
今回、3キャラ中で最高得点をマークしている【イフミ】の点効率を見てみると、1面:4050万(4600コンボ)、2面:1.07億(4650コンボ)、3面1.56億(2600コンボ)、4面:1.92億(3100コンボ)、5面:2.12億(2100ヒット)、ラスボス:2.8億(10015コンボ)となっている。また、ラスボス以外に、2面ボスでも残機を1機つぶして稼いでいた。
キャラ別集計の告知から、集計締め切りまでの期間が短かったため、【イフミ】以外は、まだまだパターンが煮詰まっていないようだ。次回は【ハル】、【ジン】の躍進に期待したい。

ノーマルモード **3'20"13**

国家試験失敗記念YJM-J.K
ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉)

チャレンジモード **27,843**

暴君ハバネロ
ジョイテックスクエア中川店(愛知)

CPUの反応を見切れ

本作のCPUは、こちらのスキの大きい技をガードした際に、的確に反撃してくる。『VF4』シリーズ中、最もパターン化の要素が難しいといえよう。

【チャレンジモード】は残体力、残タイムに加え、コンボによるスコアが加算される。また、各ステージに設けられた課題の成否も関わってくる。

今回のスコアは、すべて難易度が低いルートを選んでのものだ。

アゲハ **72,074,190**

GFA2-ISO@大台&引退スコア到達
デイトナⅢ(埼玉)

タテハ **69,758,560**

GFA2-ISO@EROパターン改使用
デイトナⅢ(埼玉)

もはや貫禄？　余裕の両部門トップ

アゲハで独走状態を維持してきた「ISO」氏が、今回アゲハで〈引退スコア〉をたたき出すと同時に、タテハの記録も同時に更新。PS2版が出たことで、よりパターンが煮詰まるのはだれもが予想していたことだが、確実に結果へつなげてくる辺りが、超一流と呼ばれるゆえんか。

【アゲハ】の経験を活かし、【タテハ】も伸ばしていくのは間違い無いだろう。

フルオート

2,046,750

両替士
個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)

最新かつ細心の稼ぎ

今回更新された【フルオート】の特徴は、対空ショットが弱く移動速度も遅いが、対地攻撃が強いという、いわゆる強キャラではなく、玄人好みの機体。

今回の更新は、当時使用されていなかったコンパネの改造によるもの。どのような改造かというと、レバーに連射入力が付いているというもの。これを使うことにより、毎回安定した最小単位の横移動が可能になるのだ。

この装置を使う場面は、4面のボス。このボスには弱点以外に8個のパーツがあるのだが、このパーツに一発でも自機のショットを当てておくと、弱点を壊したときにそのパーツの点数が加算されるのだ。しかし、ショット幅が狭く自機の正面にしか弾を撃てないこの機体では、自機がダメージを受けるギリギリの距離まで接近させて、サイドアタック気味に当てるしかない。この微調整が非常にシビアなため、この装置を使って安定させているわけだ。

ちなみに、対空ショットがワイドの機体では、ラスボスの左右にいる護衛機でスコアを稼ぐという、あまり知られていなかった事実が広まってきている。

それは、この破壊不可能な護衛機へ一定量以上のダメージを与えると、1000点が加算された上にヘルプアイテムが出るというもの。本作で、この稼ぎが全体のスコアに与える影響は大きく、今後は【6WAY】、【5WAVE】も更新される可能性が高いと思われる。

●F／A(ナムコ／92年)……パワーアップが一切無く、あえて流行に逆らうようなシンプルな作りが特徴的。一見、非常に地味なゲームだが、ごまかしのきかないシビアなゲーム性で、マニアの評価は結構高い。また、VGMが秀逸であることも忘れてはならない。

ハイスコア全国集計

8月15日 締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション		3,879,300	早漏レゲーオタク(猫) RMN?-ISN-腟ね	デイトナⅢ(埼玉)
ビートマニアⅡDX 10th style	TRANCE	7,624	SERAPY	ゲームプラザ キューティ(大阪)
	VRIETY	7,480	ZENO	ゲームランド おにごっこ(三重)
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	秋名上り	3'06"849	イッテヨシ	大久保 アルファステーション(東京)
PRIDE GP 2003		3,665,000	あとは運。 ケモリ@朱雀黄龍	えの木(高知)
タイムクライシス3 (2人同時)	2P同時	4,574,400	M.T-ミキト@ DX台をやらせろって	個人申請 アミューズメント ガイナ(和歌山)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	449,898,688	ナミキも永久に不滅ですが 閉店は閉店@太菱	GAME IN ナミキ (東京)
	通常モード タイプB	413,350,310	SYO	
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,083,751,150	数打って合体待ち HFD	個人申請 ゲームイン ファンファン藤沢店(神奈川)
怒首領蜂大往生	タイプB	2,028,581,720	ねぇや	グッディ21 (東京)
クレイジータクシー ハイローラー	ウエスト コースト	749,116.07	TNT@ 879-蚊取線香持参	個人申請 バサラハ事店(愛知)
スタートリゴン		802,090	SKM-地上絵(委)	個人申請 プレイハード 50 津店(三重)
剣 -TSURUGI-		1,509,500	JKP-RDX 水玉模様と月光	個人申請 ROUND1 伊丹店(兵庫)
ギガウイング2	タッグ	38京5257兆4704億0019万9950	服部(左手　右手)	ゲームBOX.Q2(愛知)
スタントタイフーンプラス	初級	1,735,200	JKP-RDX 水玉模様と中華街	個人申請 ROUND1JR 尼崎駅前店(兵庫)
ビートマニア・ザ・ファイナル	MIXTURE	4,270	YMG-©	ゲーマーズハウス ガンマ(大阪)
	TECHNO	4,233		
	MELODIC	4,092		
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	いぶき	10,321,900	油断した(ボール落ち) エレン・カーソン	えの木(高知)
	アレックス	10,675,300	ボール成功(だけ) エレン・カーソン	
スペースボンバー Ver.B		11,728,800	醜!!男塾 山本	個人申請 ルパン122 (群馬)
テトリス極道	ターゲット	10,108,107 (39面)	UMC (ふなっこポイント)	トライアミューズメント タワー (東京)
	チェイン カラー	8,994,661	なごみ系UMC (ふにゃっこ)	
サムライスピリッツ零 SPECIAL	タイム	4'25"41	プチてんし	ゲームプラザ・ショールーム& SPOLA九品寺合同集計(熊本)
ザ・ランブルフィッシュ	ガーネット	1,018,700	DAISUKE (もっさん)	えの木(高知)
サイヴァリア2	バズ	204,565,600	JES@遠征つのたん~ 背景の地球と戦う~	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	シングル・ ティターンズ	20,098	ヒビキ(Q2天草)	ゲームBOX.Q2(愛知)
	チーム・ エゥーゴ	32,319	ヒビキ(Q2天草) K助	
バトルギア3 Tuned	初級B 逆走	2'21"891	GV27@ゆう☆ イベント優勝おめでとう!	ジョイテックスクエア 中川店(愛知)
アウトラン 2	ハートアタック モード	2,180	あともう1台!!の RAN	個人申請 イエストロン(東京)
サムライスピリッツゼロ	タイム	2'47"38	委員長マジック!? ヘレティックKOL	個人申請 ハイテクセガ盛岡(岩手)
ギターフリークス11thMIX	スタンダード	808,938,950	キタジョウ	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計(福岡)

講評

部門別での集計が始まった**テトリス極道は【ノーマルモード】**の更新が無いという意外な展開の中、トライアミューズメントタワーのパズラー「UMC」氏が、しっかりとほかの部門を押さえてきました。

特に指定されたブロックを消すと面クリアになる【ターゲット】はどこまで面数を伸ばせるか気になるところです。

じわじわとタイムを縮めてきた**サムライスピリッツ零スペシャル**は最速キャラがレラに変わりました。CPUにガードされにくい〈狼乗り中しゃがみ強斬り〉を効率よく当てていくのが、他キャラとの差につながっているようです。

サイヴァリア2は、またもや「JES」氏が逆転。前回の「DESIの弟子」氏が出したスコアと比較すると、5面クリア時の貯金をそのまま活かした点効率になっています。

ちなみに本作の横浜オフ会にて出されたスコアとのこと。多数のギャラリーの前で自己ベストを出すのはなかなかすごいですね。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルの【タイプA】は1周8.6億点(1.3億落ち)、残4残ボム1とのこと。「最大の難所はジェット蜂」とコメントがありましたがこれも納得で、なぜかジェット蜂だけが唯一通常の大往生よりも難しくなっているからです。

怒首領蜂大往生は【タイプB】が驚きの20億点突破。残2残ボム0でのこのスコアには、ライバルも仰天といったところでしょう。2周目1面ボスをハイパー未使用で倒すなど、発売当初では考えられなかっ

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

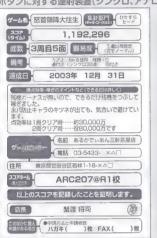
その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂大往生　集計部門（キャラ・コースなど）　ひたすらモード
スコア（タイム）　1,192,296
面数　3周目5面　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うささ　MkII使用　残機×0　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です
名前　あるかでぃあん三軒茶屋店
電話　03-5433-　×△□
住所　東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム　ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　盤渡 将司
このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　ハガキ（　　）枚　FAX（　　）枚

⬆個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア10月号（No.53）のハイスコア全国集計において、以下のタイトルの集計に誤りがありました。訂正するとともに、お詫び申し上げます。

タイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
7月15日締め切り分のスコア訂正				
正：太鼓の達人 3		1,725,060	流離の'UNITE!"er@夜'z（ないつ）	個人申請 ナムコランド利府店（宮城）
誤：太鼓の達人 3		1,725,000	流離の"UNITE!"er@夜'z（ないつ）	個人申請 ナムコランド利府店（宮城）
正：カオスフィールド		218,555,270	DGR-どんぐりす	個人申請 セガ・マービィー（熊本）
誤：カオスフィールド		214,397,940	耀子（M&R）ミハルティ／dear☆フォル	個人申請 三宮サンクス（兵庫）
7月15日締め切り分の集計漏れ				
どきどきアイドルスターシーカー	ときときアイドルモード	14,939,620	ERO@愛してるよ、萌たん	グッデイ21（東京）

タイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
エアガイツ	スコア	122,440	ムカつき過ぎて腰が勝手に…。AAZ	えの木（高知）
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	113,092,350	ALZ-H.M	ABABA天神橋店（大阪）
ストリートファイターEX2	ザンギエフ	3,178,200	☆まいにち星井七瀬☆No117	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターZERO3	元	8,030,900	蕨系巨乳美少女DBS（偽者）	デイトナIII（埼玉）
究極タイガーII	1P側	12,024,700	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム（宮城）
龍虎の拳2	テムジン	2,357,863	AFEGAの人	グッデイ21（東京）
	キング	3,926,424	KDK-TAKEYUKI	
	ジョン・クローリー	3,914,370	電気屋	GAME IN ナミキ（東京）
	ユリ・サカザキ	3,279,484	CYR-TSU	
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	2,821,000	HYAKU-KTL-UGF 終了スコア2	GAME IN ナミキ（東京）
	ギース・ハワード	2,845,600	HYAKU-KTL-UGF おそらく終了！	
	ヴォルフガング・クラウザー	2,857,300	新パターン開発したので伸びましたby福里	
ストリートファイターII'ターボ	バルログ	1,565,200	視姦塾塾長カス迷言集 栗原恵は末端に弱い！	ABABA天神橋店（大阪）
	バイソン	1,540,300	猫と太は呼ぶと来ない 桜 爆進王	
極上パロディウス	ペン太郎	4,807,700	MID涼	個人申請 ピットイン平塚店（神奈川）
バツグン	TYPE-C	25,136,640	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
戦国エース	アイン	1,925,300	ナミキの店員様に感謝 HYAKU-UGF	GAME IN ナミキ（東京）
パイプドリーム	Bコース	3,783,700	TZW-ART？	トライアミューズメントタワー（東京）
ウィロー	ゴールド	262,900	NAI氏復活希望！SOF-kou-MI	デイトナIII（埼玉）
最後の忍道	イージー	3,329,800	ほくさい	GAME's WiLL（京都）
ファイティングホーク		2,057,300	T3-CYR-ATS弘 わざとじゃないって！	GAME41（北海道）

た領域に突入しているようです。また、前回の集計でついにトップの座に立った暫定全一男「SPS」氏は早くも追われる立場から追う立場に。逆転の可能性をかけてイバラの道を進むのか？

クレイジータクシーハイローラーは芝生の上でも永久ドリフトが可能なことが発覚したようです。まだまだ今後伸びそうです。

剣 -TSURUGI-は全ステージ通して、お見事コンボの全繋ぎまであと六人。次回の達成に期待しましょう。

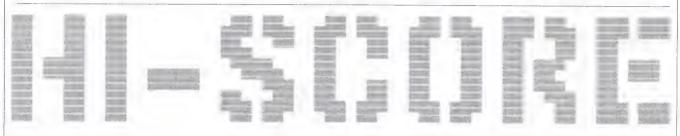
スペースボンバーVer.Bは6-1面で失敗して10万点落ち。ちなみに、稼ぐ上で非常に厄介なパーソナルリリースの暴発を封じるために、暴発が発生しやすい場所でレバー入力をしているようです。

究極タイガーIIは赤ショットでの撃ちこみ点がポイント。【1P側】と【2P側】の違いは緑ショットだけなので、別集計は全く意味が無いとのご意見を頂きました。検討の上、必要があればルールの改訂を致します。その際は改めて誌面とホームページにて告知する予定です。

極上パロディウスの【ペン太郎】はスペシャルステージ突入時220万点で、残機をメカペンギンまで稼ぎきったそうです。前回と同様に「SPK㊔」氏による更新です。

超絶〈運ゲー〉の**戦国エース**ですが、6面ボスの玉（1個千点）を壊す数を増やす、2周目でパワーアップの2000点を余分につなぐ、などで基本点が以前より1万点以上は上がっている模様。いくら運ゲーとはいえ、やはり最後に差が付くのは実力なんですね。

ハイスコア
全国集計

8月15日
時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、北海道のGAME41は基板の持ち込みも受け付けるなど、スコアを出すための環境を整えている店舗。ぜひ足を運んでみてほしい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	326,559,897	満@ALL寸止めOTL	2-5 ラスボス発狂 1周2.1億
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	19,630	スマタポポヒ	ALL 連付 Zガンダム
3	レイストーム（R-GRAY1）	17,542,400	アラリックで死亡…	ALL 5面 1250万
4	バツグン（TYPE-B）	23,229,040	穴埋めSUZ	ALL 連付 B×5 4ボスへっぽこ…
5	怒首領蜂（Cタイプ）	238,863,240	2-6ボス到達記念	2-6

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'32"79	セガの日限定	ALL ガルフォード
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	757,563,090	緋「袴巫女捕獲」Ⓟ	2-5 EX強化
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	853,385,370	TGA-P4U	2-5 LASER強化
4	エスプレイド（相模 祐介）	30,901,040	T.kiz	ALL 5/6 0%
5	テトリス T･A PLUS（マスター）	10'44"18	穴埋ウメ	緑カンスト S9 SK金

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスフィールド（イフミ）	182,578,500	PC壊れて本気で全一狙いのヌルスコ	ALL
2	カオスフィールド（ジン）	85,030,040	キャラ別集計告知遅すぎ！	ALL
3	エスプガルーダ（アゲハ）	64,559,760	ハメたんインしたお！	ALL
4	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	2,088,300	ヒュージマグナム	2-7 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,664,000	グレートマグナム	2-3 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスフィールド（イフミ）	227,598,690	Y.S あややや〜！とキター。	ALL 7068HIT ラスボス残機1つぶし
★	テトリス極道（ターゲット）	10,108,107	UMC（ふなっこポイント）	39面到達 38面クリア
3	ゼビウス	9,999,990+α	RBN-AYA	
4	エイリアンシンドローム	6,668,600	高速七瀬㊙	7-7 1up×1 ありえなーい
★	パイプドリーム（Bコース）	3,783,700	TZW-ART？	ALL 連付 にやり×8 超合体！終了

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ヒル 1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,109,390	ZAB	1000M 6'03"56
2	ミスタードリラーグレート（インド）	664,780	YOU	500M 7'02"63
3	エスプガルーダ（アゲハ）	60,151,560	FTM	ALL 残5 枠6 バリア100%
4	怒首領蜂大往生（タイプB）	22,711,010	A	STAGE3 MAXHIT849
5	ぐわんげ（シシン）	2,338,466	かず	3面 3550銭

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	171,270,884	ロドリゲス熊牧場	2-4
2	ファンタジーゾーン	4,289,920	ヤレばデキるは魔法の合言葉	2-6 連付
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（妙義左回り）	2'53"730	????	ALL BNR32 MT
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（赤城下り）	2'23"412	ヒデ〜	ALL EA11R MT
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（いろは坂逆走）	3'09"880	ヒデ@	ALL CN9A MT

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	58,016,860	本職は大学生	ALL 学校コース
2	太鼓の達人6	445,570	おもろい!!	ALL
3	テトリス極道（テトリス）	2,869,156	1本	
4	ビートマニア･ザ･ファイナル（VOCAL）	2,424	ジラルディーノ	ALL
5	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	3,760	3-2デ･ロッシ	ALL 8-1 ランクB アオイ

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	エスプガルーダ（アゲハ）	72,074,190	GFA2-ISO@大台&引退スコア到達	ALL ノーミス 金929
★	ハイパーストリートファイターⅡ ザ･アニバーサリーエディション	3,879,300	早漏レゲーオタク㊙ RMN？-ISN-腟ね	ALL 連付 Xリュウ 45R 5万×3 8万×1 爪×2
★	ストリートファイターZERO3（元）	8,030,900	蕨系巨乳美少女DBS（偽者）	ALL 連付
4	上海	1,682	穴埋め	12面
5	闘いの挽歌	2周ALL	女神が空から降ってこないかな〜？（乱闘）	ALL 最新ver. ノーマル設定 永パ未使用

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	67,495,000	OAM-なおき	ALL 残6
2	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,439,100	花とおじさん	2-6 連付
3	ターボフォース	1,040,900	T^3-CYR-ATS邸 ハメちゃんで定着	2-3 旧ver
4	サンダードラゴン2（1P側）	5,342,110	宇宙は無法地帯だ!!	ALL 連付
★	ファイティングホーク	2,057,300	T^3-CYR-ATS邸 わざとじゃないって！	ALL 連付

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン（6D）	359,122,290	YOH	ALL 連付
2	式神の城Ⅱ（小夜）	6,293,707,250	硬派ん北尾	ALL 弐式
★	龍虎の拳2（テムジン）	2,357,863	AFEGAの人	ALL ALL Ⓟ D×13
★	龍虎の拳2（キング）	3,926,424	KDK-TAKEYUKI	ALL ALL D×12 1本落ち
★	バツグン（TYPE-C）	25,136,640	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	68,207,940	SIZ	ALL 残6/6 バリア100%
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,257,850	ピンクでも意地があるよん	ALL 島277万 5面1110万 ボール改よかってだめ
★	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	3'20"13	国家試験失敗記念 YJM-J.K	ALL ジャッキー 目標2万台 かなりの運ゲーだと思います。
4	魔界村	3,091,500	BAA	14-2
5	ストライカーズ1999（F/A-18 ホーネット）	1,376,600	ERT@ヘボヘボ…	2-3 生き残り重視プレイ。1周105万点

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（賀茂 源助）	21,998,400	アンディ	ALL 銭20951 残B×2 ライフ7/8
2	ぐわんげ（柊 小雨）	34,671,885	あいしゐ@わくわく	ALL 銭41173 残B×0 ライフ3/4
3	バース	6,646,600	TGA-け〜はち ラスボ硬ェよ	ALL 残B×0 残機×3
4	エスプレイド（相模 祐介）	26,990,700	TGA-け〜はち 5面忘れてますが何か	ALL 円210 残バリア100% 残ライフ3/6
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	26,528	ロドリゲス クラヤミ将軍	ALL Zガンダム ジ･オ 13492 13034

ゲー事典
■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/■プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.toratawa.cjb.net/tower/cgi/view.cgi?strings=top ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
『麻雀格闘倶楽部3』がようやく入荷。目指せナンバーワン雀士さまのご来店ー

●釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)
8月いっぱいで一時閉店します。釧路スガイ先生の次回作にご期待ください。

●ゲーム41(北海道)
なぜか『ターボフォース』が異常人気。なおくんもやってます。　BY店

●プラボ新潟店(新潟県)
今回もスコトラへのご参加ありがとうございます。当店ではレトロゲームも多数ご用意しております。なんと、あんな懐かしのゲームが……!!　スコアの申請もお待ちしております。

●ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉県)
最近、スコアがなかなか集まりません……。これが戦るころには『虫姫さま』のハイスコアで盛り上がってくれると……いいなあ。

●大久保アルファステーション(東京都)
『機動戦士Zガンダム DX』をはじめビデオゲームはオール50円で稼働中です!　旧作でも『ギルティギア イグゼクス』など、対戦が熱く盛り上がっているお店です。

●GAME IN ナミキ(東京都)
ナミキへご来店いただけましたお客さまに感謝です。ありがとうございます。　BY香港おやじ

●中野ロイヤル(東京都)
毎月『スパII』大会を行なっています。奮ってご参加ください!　『KOF ネオウェイブ』は対戦台4台で稼働しています。対戦も盛り上がっていますので、ご来店をお待ちしております。

●ゲームスタジオキューブ(東京都)
『機動戦士Zガンダム DX』が現在4台4ラインで絶賛稼働中ー　また、10月には、『CAPCOM FIGHTING Jam』と『ビートマニアIIDX RED』が入荷予定です。にわかにビデオゲーム系が面白くなってますぞ~ー

●マットマウスパートII(神奈川県)
旧作『ジョジョの奇妙な冒険』が入荷しました。新作の合間にSBJのシャリーンを聴きながら旧作に親しむのもいいかもネー　そういえば、ジョジョ、ピグ、カツオどこ行った?　たまには来てください。

●イミグランデ 相模原店(神奈川県)
『湾岸ミッドナイト』が盛り上がってまいりました!　ガンガン申請してくださいねー　バトルも熱いということで、大会開催を予定しております。皆さまのご参加お待ちしております!

●ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)
毎週日曜日にはコンドルゲーム大会を開催中!　お盆前後、遠征組の皆さまありがとうございました。そろそろ秋の気配ですが今年のビデオゲームは豊作だといいですね。AMショーに期待大です。　BYスタッフ一同

●ゲームブルース(岐阜県)
対戦するならブルース!　『VF4 ファイナルチューンド』、『ギルティギア イグゼクス』、『機動戦士Zガンダム DX』など、遠征お待ちしてます!　大会もやってます!　Mっ気スコアも募集してます!

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
穂積サファリの兄弟店ブルースをどうぞよろしくー

ナミキ様の閉店は残念なことであります。お世話になりました。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
『機動戦士Zガンダム DX』が好評稼働中です。ほかにも『ギルティギア イグゼクス』や『ZERO3』の対戦もはやっています。対戦したい方はピットインへ。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	283,947,754	BM-T.Y! @5度目のクリア!	表2周ALL 残1ボム2 1周1.8億
2	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	276,245,147	BM-T.Y! @20度目のクリア!	表2周ALL 残0ボム3 1周1.8億
3	エスプレイド(J-B 5th)	22,739,030	BM-T.Y!	ALL ライフ3/5 円500 バリア0%
4	エスプレイド(相模 祐介)	22,666,750	BM-T.Y!	ALL ライフ3/5 円500 バリア0%
5	エスプガルーダ(タテハ)	51,467,930	BM-T.Y!	ALL ライフ5/6 金800 バリア100%

ゲームス タジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プリクラ大作戦	2,491,700	Y.O 24	ALL 安定できないです。コレ。
2	ソロモンの鍵	2,236,760	NAO	9-1
3	ビートマニアIIDX 10th style(CLUB)	5,957	RIEKO	ALL
4	ビートマニアIIDX 10th style(KING)	11,402	5061	ALL
5	ビートマニアIIDX 10th style(RESERVED)	6,916	RIEKO	ALL

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3(秋名上り)	3'06"849	イッテヨシ	ALL GC8V
★	カオスフィールド(ジン)	107,441,720	BMW-MHR?	ALL コンボ 2781
3	極上パロディウス(ビッグバイパー)	4,991,500	もうね、アホかと RCA-NST	ALL 1周 245万 連付
4	サンセットライダース	773,920	これで約4万落ち XMA	2-6 ボブ パーフェクト×2
5	ストライカーズ1945II(震電)	3,109,100	M.T	ALL 残×2 B×5 連射付

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0548-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム連邦VSジオンDX(チーム・連邦)	33,413	ヌルヌルジダン ヌルヌルノイ	ALL ガンダムビーム
2	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	18,905	いの、アイ 恥ずかしい俺達をもっと見て。	#9 ジム ジム
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	18,344	シャア・アズナブル	ALL 地:Zメガ 宇:Zビーム
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	20,106	白いマジゥ 赤い中マジュウの彗星	ALL ジム ジム
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	19,881	ヌルスケバッタ 中マジウ	#8 地:ジムII 宇:ボール

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	27,772	ましこ	コース1 ジャッキー
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	316,700	アマミツ	MAX2モード チャン・クラ・ク・フルフ
3	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	402,252,406	だる	ALL 残4 1個 1ミス
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(THE FINAL)	2,494	レイドリック	
5	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,175	レイドリック	2-3 連付

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	449,898,688	ナミキも永久に不滅ですが閉店は閉店 太菱	ALL くりあしたぐらいでいいきになってんじゃねーぞごるぁ
★	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	413,350,310	SYO	ALL 残×3
★	龍虎の拳2(ジョン)	3,914,370	電気屋	ALL 運付 ALL のD×12 配列悪かった。
★	龍虎の拳2(ユリ)	3,279,484	CYR-TSU	ALL 連付 2万落ち 48R
★	戦国エース(アイン)	1,925,300	ナミキの店員様に感謝HYAKU-UGF	2周ALL ALL 1万×10 風神×1

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ零SPECIAL(タイム)	4'50"90	炎邪福たん ハァハァ	ALL 炎邪
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(シングル・ティターンズ)	20,098	ヒビキ(Q2天草)	ALL 地・シャアゲルググ 宇・ガブスレイ
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	32,319	ヒビキ(Q2天草) K助	ALL 地・ガンダム×2 宇・ガンダム×2
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	2,451,136,890	これから頑張ります あうとろー	ALL B-EX 残×0 B×2 2-5ボスまで ノーミスノーボム
★	ギガウイング2(タッグ)	38京5257兆4704億0019万9950	服部 (左手/右手)	ALL ストレン/ストレン

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状左回り)	3'34"762	SNQ	760PS FD
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状右回り)	4'30"431	SNQ	800PS BB
3	アウトラン2(A Tulip Garden)	4'19"357	ぎるはま爆隊長 欽無	F40 MT
4	アウトラン2(D Imperial Avenue)	4'17"718	ぎるはま爆隊長 欽無	F40 MT R15
5	アウトラン2(E Cape Way)	4'13"936	ぎるはま爆隊長 欽無	F40 MT R16

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3389-8511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3(妙義左回り)	2'53"911	中野ガイル	ALL 夜・スズキ・カプチーノ
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3(いろは坂逆走)	3'09"263	KTZ	ALL CN9A
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3(碓氷左回り)	2'51"070	キイイ	ALL RPS13
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城下り)	2'27"456	IVY	ALL FD3S
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城上り)	2'37"210	ぺーちゃく	ALL AE85

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先

hi_score@arcadiamagazine.com

※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号

03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典　■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano museum at.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/

●GAME-COLLEGE(愛知県)
毎月第2・第4土曜日は夜8時からゲーム大会を開催しています。対戦格闘が好きな方ならだれでも参加OK! 参加費無料! 大会終了後少しの間フリータイムもあり!!

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)
日本テレビのニュースプラス1や名古屋テレビのトライアングルなど、いろいろな番組でおなじみの天野ゲーム博物館です。北海道や九州など全国から遠征者が遊びに来てくださいます。まだ来店なさっていない人は一度来てね。

●ハイテクセガ豊田(愛知県)
『VF4ファイナルチューンド』16画面で大好評稼働中です。来る9月18日にはお手並み拝見予選も実施されます。腕を磨くのは今!! ぜひ当店にお越しください。全20台のレトロ基板も好評稼働中です。

●ジョイテックスクエア 中川店(愛知県)
『バトルギア3 Tuned』タイムトライアルI開催中!! 9月から11月の3カ月間、各Bコース順逆を週ごとに集計して順位に応じたポイントのトータルで競います! 使用車はBクラスです。ぜひご参加くださいっ!!

●アミューズメントCUE 彦根店(滋賀県)
今回はなんと!? あの『頭文字D』の神童と呼ばれる「ユウスケ」くんが『湾岸ミッドナイト』でベストタイムを残してくれました! 『湾岸ミッドナイト』でも伝説になるのでしょうか?

●ゲームプラザキューティー(大阪府)
当店は、音ゲーとシューティングをメインに頑張っています。3画面『ダライアス』もすこぶる元気です。

●ミルカトル加納店(和歌山県)
芸術の秋! ゲームの秋! 猛烈な暑さも和らいだ今こそゲームをやり込もう! 秋はいよいよ音ゲー入荷ラッシュのスタート! また、2D格闘では『CAPCOM FIGHTING Jam』などの入荷も予定! みんな来てね～♪

●西条プラザゲームコーナー(広島県)
8月14日の『ハイパーストII』大会には多数のご参加ありがとうございました。今回の大会は遠征者が多く非常に盛り上がりました。これからも定期的に開催しようと思いますので、よろしくお願いします。

●えの木(高知県)
キラートマト、K・T、爆田の各氏、来店ありがとう! 『ストリートファイターEX2』期待してます。BYスコアラー一同 TKS、NAO@7の大黄龍の両氏、お疲れさまでした。いろいろと楽しかったですよ! BY MFC廃人一同

●モンキーハウス本館&サブカルチュア(福岡県)
えど鳩氏、虎井権太氏、QQQ氏、大明神氏、両替士氏、凶悪なZ氏、げえむのごんちゃん氏、ご来店誠にありがとうございました。

●遊道楽箱崎店(福岡県)
STGコーナーに『ドラゴンブレイズ』再入荷。『サイヴァリア2』も入荷しました。格ゲーコーナーの『サムライスピリッツ零SP』は福岡一盛り上がっております(たぶん)。『カプエス2』も20円で再入荷!

●ゲームスポット大橋(長崎県)
当店では『ギルティギア』『キングオブファイターズ』などの対戦ゲームの大会を毎週行なっています。出場料は無料! みんな勝敗にこだわることなくわいわい楽しくやっていますので、ぜひご参加ください。

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
今年の夏は猛暑で大変でしたね。エアコンの冷え方もイマイチでした(汗)。これから季節は秋になり、涼しくなってきますが、店内はお客さまの熱気で熱くなれるようなお店作りをしていきたいと思います。

ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'33"46	MED	GM
★	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	113,092,350	ALZ-H.M	ALL 連付 2P側つながりません。
★	ストリートファイターII'ターボ(バルログ)	1,565,200	視姦塾塾長カス迷言集 栗原恵は末端に弱い!	ALL P×23 爪×3 連付
★	ストリートファイターII'ターボ(バイソン)	1,540,300	猫と太は呼ぶと来ない 桜 爆進王	ALL ALL八 爪×3 連同付
5	エメラルディア(ノーマル)	9,999,999	AXIOM-H・Y㊩	LV151 上級スタート

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川 区水里5-530 ☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	27,843	暴君ハバネロ	ルート1 アキラ
★	バトルギア3 Tuned(初級B 逆走)	2'21"891	GV27@ゆう☆イベント優勝おめでとう!	RX-7 FD シングル
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユン)	8,968,400	Y.H	ALL
4	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状左回り)	3'37"475	ユウスケN	RX-7 FD 800馬力
5	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状右回り)	4'33"811	ユウスケN	RX-7 FD 800馬力

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	35,429	カミーユ・ビダン ソラ	ALL 24,435 10,994 地上 Zガンダム・メタス 宇宙 Zガンダム・ネモ
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	28,157	カミーユ・ビダン	8面 地上・宇宙ともZガンダム
3	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	2'38"00	SSM	ルート3 ホリ・ススム
4	バーチャファイター4 ファイナルチューンド,ノーマルモード,	3'57"78	若葉マーク	ALL アキラ
5	サムライスピリッツ零SPECIAL (タイム)	6'34"53	T.S	ALL タムタム

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極戦隊ダダンダーン	1,610,050	AXIOM-DEN	ALL 残0 イーグル
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(モーニング)	4,779	YMG-C @ガンマ団	
★	ビートマニアIIDX 10th style (TRANCE)	7,624	SERAPY	
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	394,996,732	SYO	ALL
5	エスプガルーダ(アゲハ)	52,928,650	ガル僧	ALL 残1

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 11(ユーラシア)	381,305	オッチー	ユーラシア(H) エキスパート
2	ビートマニアIIDX 10th style(INSTRUMENTAL)	4,630	くび	HS-3 ランダム
★	ビートマニアIIDX 10th style (VARIETY)	7,480	ZENO	
4	ビートマニアIIDX 10th style (TAKA)	8,426	ZENO	
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (正丸往路)	2'58"849	カプチ	DRY カプチーノ

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヤン)	6,275,100	カレッジ制覇	
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(春麗)	5,818,800	カレッジ制覇	
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(Q)	4,485,500	カレッジ制覇	
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(リュウ)	5,391,000	カレッジ制覇	
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	5,022,300	カレッジ制覇	

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ	999,900	なんでスカ	ALL
2	ストライカーズ1945II(疾風)	3,044,600	だんな	ALL 連付
3	ポップンミュージック 11(たびだち)	349,098	ブッ	ALL
4	ポップンミュージック 11(ユーラシア)	337,141	ブッ	ALL
5	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	11,169	ブゲラッチョ	ALL

アミューズメントCUE 彦根店
滋賀県彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド,ノーマルモード	3'49"20	ラウ特攻隊JOJO	ALL ゴウ
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (碓氷左回り)	2'48"723	カメ	ALL SILVIA SI3
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (秋名下り)	3'23"166	ミナミ	ALL IMPREZA GC8
4	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状右回り)	4'38"609	JOJO	ALL Z33 800馬力
5	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状左回り)	3'36"617	ユウスケN	ALL FD3S 800馬力

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Zゾーン)	5,098,980	Y,S静岡より遠征	ALL ニューバージョン3画面 ACFJOTZ
2	アサルトプラス	1,010,100	EMI◎ 岡崎	EAL
3	悪魔城ドラキュラ	999,990+ α	T,H 釧路	ALL 15-7 4-1達成
4	雷電DX (練習)	7,354,270	T,HONMA 北海道釧路	ALL 1-2
5	エリア88	1,444,320	風間真	ALL 1SE

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ 3F ☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	370,426,322	2-5で 6ミスはHIDOI	ALL
2	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	381,555,027	裏2-4 zuhoさんはガチ	2-5
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,270	YMG-©	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(TECHNO)	4,233	YMG-©	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(MELODIC)	4,092	YMG-©	ALL

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	329,100	カードなし	ALL
2	ザ・ランブルフィッシュ(オービル)	430,670	全敗ですが何か?	ALL 連同なし
3	ザ・ランブルフィッシュ(ボイド)	725,510	CLC氏助けて!	ALL 連同なし
4	怒首領蜂大往生(タイプB)	1,044,437,170	デスクラウド	2-5
5	婆裟羅2 (百地三太夫)	12,549,420	ROCK	2-4

ハイテクセガ豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Zゾーン)	5,376,410	BON	ALL 4機設定 ターボ有 7/20
2	ファンタジーゾーン	22,422,800	YAJ	38面 NORMAL 連付 7/24
3	テラクレスタ	1,017,500	LON	NORMAL 連付 8/13
4	クラッシュローラー	33,580	H.M	NORMAL 8/8
5	ダブルドラゴン	107,940	RVV	ALL 残1 8/12

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年9月21日以降の最新ルール(2004年10月17日(日)締切分)〉

●機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX……一人用プレイ【シングル・エゥーゴ、シングル・ティターンズ】と、チーム戦【チーム・エゥーゴ、チーム・ティターンズ】の4部門で集計します。※タイムリリース機体の使用はかまいませんが、鹵獲機体の使用は不可とします。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:3、MAX TIMER:180】

●ザ・キング・オブ・ファイターズ・ネオウェイブ……キャラ別集計は行なわず【スコア】の1部門で集計します。※カード使用の有無は問いません。またAW・NETで購入したキャラも使用可とします。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:4、TIME:50】

●テトリス極道……【テトリス、チェインカラー、ターゲット、レベルスター、ラインブレイク】の5部門をスコアで集計します。※ラインブレイク、ターゲットはステージ数優先です。
■工場出荷設定【LEVEL:Lv.3】

●カオスフィールド……【イフミ、ハル、ジン】の3部門をスコアで集計します。
■工場出荷設定【DIFFICULT:NORMAL、START LIFE:3、EXTEND TYPE:8000000、20000000】

●ワイヴァーン ウィングス……永久パターン発覚のため、集計を打ち切ります
■工場出荷設定【Setting game difficulty=Normal、Setting a number of lives=3】

ゲー事典
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http:www.amuseum.jp/ ■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm
■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

西条プラザゲームコーナー

■ 住所:広島県東広島市西条西本町28-30
■ TEL:082-423-4130
■ URL:http://p24.aaacafe.ne.jp/~pggundan/

当店では、ビデオゲームが1プレイ50円です。対戦格闘ゲームとシューティングゲームでは、ビデオ撮りが可能です。大会も定期的に行なっております ので、スコアラーや対戦プレイヤーの方はぜひご来店ください。大型無料駐車場も完備です!

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	61,288,570	白兵王@ふたりはガルーダ	ALL 残×6 バリア100%
2	ソウルキャリバーII(サバイバル)	25	白兵王@てひひ～み～んな幸せにするッス!	
3	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	23,135,690	白兵王@かわいすぎますわ～さくらちゃん!	ALL
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (八方ヶ原復路)	2'25"886	剣聖@初給料ゲトー!	ALL
5	ZOOO(1人でガンバル)	392,600	M $T@サンダーVはスロの最高峰	2-3 連付

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 10th style (RESERVED)	6,840	OTL…	ALL
2	ビートマニアIIDX 10th style (TRANCE)	6,889	GEN	ALL 紙使用
3	ビートマニアIIDX 10th style (TECHNO)	7,090	SRY	ALL 紙使用
4	ビートマニアIIDX 10th style (CLUB)	5,756	SRY (゜∀゜)	ALL 紙使用
5	ビートマニアIIDX 10th style (KING)	9,712	GEN	ALL 紙使用

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	413,500	BOO	ALL スコア社・クラーク・チャンコーハン
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	3'13"01	タケ	ALL タイム
3	ビートマニアIIDX 10th style (WEATHER REPORT)	5,510	香織	ALL
4	ビートマニアIIDX 10th style (RESERVED)	7,248	TRIP	ALL
5	ビートマニアIIDX 10th style (INSTRUMENTAL)	4,808	xja	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	38,057,360	WSM-BAN-MAX	ALL ノーミス バリア50%
2	エスプガルーダ(アゲハ)	69,645,490	ココイチで常にイカをトッピングする、もず	ALL ノーミス バリア50% 金750 2斧
3	エスプガルーダ(タテハ)	62,827,320	タテハ萌えの某人	ALL これからがんばる
4	サイヴァリア2 (バズ)	173,039,600	アッチェレランド買いました。	ALL 残1
5	式神の城II(小夜)	5,676,441,910	沖和	ALL 2ミス

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(X-36)	2,507,900	PRGN	ALL 残3 ボム0
2	メタルスラッグ3	6,879,040	プラモン	
3	ぐわんげ(柊 小雨)	8,812,269	ぶらごん	ALL
4	ライフフォース(1P側)	2,306,200	赤鯖艦長	5周目2面
5	ライフフォース(2P側)	2,729,500	赤鯖艦長	5周目6面

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ZOOO(1人でガンバル)	407,520	BBB	
2	ZOOO(1人でガンバル)	360,100	XYZ	
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	783,100	BBB	
4	アクアラッシュ(エンドレス)	496	D.D.D.	
5	アクアラッシュ(エンドレス)	471	S.T	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	6,936,800	よんさま	ALL ディズィー
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (タイム)	4'51"34	SWAT-7	ALL ギース
3	ストライカーズ1945(スピットファイア)	2,254,600	@にふてぃ～!	ALL
4	式神の城II(金)	3,023,986,360	ゴールドメダリスト	ALL
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12'26"86	HIMANJI	GM

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ(ガーネット)	1,018,700	DAISUKE(もっさん)	ALL 連同付 P×6
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(いぶき)	10,321,900	油断した(ボール落ち)エレン・カーソン	ALL 連同付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(アレックス)	10,675,300	ボール成功(だけ)エレン・カーソン	ALL 連同付
★	PRIDE GP 2003	3,665,000	あとは運。ケモリ@朱雀黄龍	ALL アンデウソン・シウバ
★	エアガイツ	122,440	ムカつき過ぎて腰が勝手に…。AAZ	ALL ティファ

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	60,961,780	MNA	ALL ライフ6/6
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	17,479	連撃速弾じぇふりおん	ルート1 リオン
3	カオスフィールド(イフミ)	32,303,340	KGB	ST3
4	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX (シングル・連邦)	20,205	ケン	ALL ガンダム
5	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX (チーム・連邦)	28,024	ケン・ボン	ALL ガンダム

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム 熊本県九品寺5-10-15 スポラ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サムライスピリッツ零SPECIAL (タイム)	4'25"41	プチてんし	ALL レラ 同付 天草手前まで 約2:33
2	達人王	1,261,230	WSM-NOB	2-1 1周クリア時 残4
3	ファイナルファイト(ガイ)	2,699,300	ア	ALL 1ミス
4	ファイナルファイト(ハガー)	2,732,550	ナ	ALL 1ミス
5	カオスフィールド(イフミ)	154,796,920	ウメ	5面

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

[illegible] モンキーハウス本館 [illegible] サブカルチュア ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	70,358,390	WSM-MOZ	ALL Ⓢ
2	エスプガルーダ(タテハ)	61,391,840	F.K紬	ALL Ⓜ
★	ギターフリークス 11thMIX	808,938,950	キタジョウ	ALL Ⓢ
4	式神の城II(金)	6,310,211,880	名無し	ALL Ⓢ
5	ストリートファイターZERO3 (コーディー)	3,385,800	DUO	ALL 連同付 Ⓜ

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名◯連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)◯店長およびハイスコア担当者名◯サンプルとして店舗のスコアを10項目◯お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア1月号掲載)は
2004年
10月17日(日)
までに出されたスコアで、
10月20日(水)
当日消印まで有効です。

■モンキーハウス本館 http://fukuoka cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号12月号 No.55は

10月30日(土)発売予定

予価650円(税込)

対戦格闘の秋が到来!! スタートダッシュに遅れるな!

攻略開始 **CAPCOM FIGHTING Jam**
(カプコン)

稼働間近 **鉄拳5**
(ナムコ)

最新情報 **ポップンミュージック12 いろは**
(コナミ/コナミマーケティング)

最新情報 **ネオジオ バトルコロシアム**
(SNKプレイモア/サミー)

攻略 **Quest of D**
(セガ)

紹介 **beatmaniaⅡDX.11 ⅡDX RED**
(コナミ/コナミマーケティング)

攻略 **バーチャファイター4 ファイナルチューンド**
(セガ)

闘劇特集 **闘劇2005**
ついに始動! 開催タイトル発表だ!

闘劇特集 **闘劇爆心地**
強者の強者たるゆえんを知る

掲載タイトル

バーチャストライカー4(セガ)/セイギノヒーロー(コナミ/コナミマーケティング)/アヴァロンの鍵2 秩序と戒律(セガ)/クイズ マジックアカデミー2(コナミ/コナミマーケティング)/機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズ DX(カプコン/バンプレスト)/ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ(SNKプレイモア/サミー)/トライジール(トライアングル・サービス/タイトー)/ゴースト・スカッド(セガ)/ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャッ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcaidamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は…

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
12月号(No.55 10月30日発売号)への投稿は締め切りました。1月号(No.56 11月30日発売号)への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

1月号(No.56 11/30) 10月18日(月)必着

2月号(No.57 12/27) 11月18日(木)必着

電影心象スケッチブック

筐体百景

まだ見ぬ角度より

五十四之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

十人の人間がいれば、十人の価値観があるように、
物事をとらえる角度というのは、決して一つじゃない。

その、角度が。
最大公倍数にどれだけ近いのかにより、
各自の視点は意味を与えられ、評価される。

間違っているとか、正しいとか。
そんなささいなことが問題でないことはいうまでもなく。
揺ぎ無い焦点を持って、
自分の価値観を確固たる形にしていけるか。
他者とは違う角度で、物事をとらえられるか。
勇気を伴うその行為こそが、
我々の中で光を放つ財産であるのだ。

それは独善でも、独りよがりでもなく。
挑戦と挫折を繰り返し、かすかな光明を頼りに進む、
隘路でもあるのだ。

だからこそ。

自分なりの「角度」を持って、
作品を作り上げる者たちに、我々は魅せられていく。

正しいか、間違っているかでなく。
挑んでくる心意気に痺れてみるのも、悪くない。

■取材地／AMショー・セガブース

どうしてアーケードに登場するまでこんなに時間がかかったんだ？　というぐらいに待たされた、トゥーンシェードタイプの格闘タイトル　絶対にクリエイターのイマジネーションを刺激しまくる表現技法だと思うので、これからもガンガン開拓していってほしいですNE。手を動かす前にあきらめるのは禁止。

編集後記

テーマ：「編集部　AMショー雑感」

●AMショーはイマイチ。頑張っちゃいるんだけど……って作品が多い気がする。「頑張ってる」を褒め言葉にして品質まで踏み込んだ評価をしない傾向があるけど、そうした業界風潮に問題を感じる。（猿渡）

●[illegible]に超期待。いろいろ大変だとは思うけど、[illegible]、サイコガンが挿さる仕様以外、ありえな〜い（なぎさ風にな）。重くて結構。頼むよ765!!（霜竜@32）

●「GUNDAM Battle Operating Simulator」は、ゲーム内容もさることながら、新規性のある開発体制がポイント。今後に期待がかかる。伏兵「THE BATTLE OF DRUAGA（仮）」は、無論やる方向で。（杉田）

●「[illegible]」は、かなり[illegible]仕上がりになりそう。ペンギンがラブリーでした。あと、「ダイダロスの迷宮」が意外にライトで楽しめた。ハイスコアやイベントの設定を工夫すれば、結構面白そう。（マッスル北裏）

●今回のショーは質・量ともにナカナカ結構な感じ……だった模様ですが、小生はバーチャムックのDVD収録&いろんな作業で、実は行けませんでした。こんなときに限って……。（最近節ばっかの伊丹）

●対戦格闘の新作群はもちろん期待大として、「バトクラ」でまったりプレイの良さを体験したので、テーブルゲーム系（？）にも興味があったり。狙うはファンタジーか、競馬か、それともアイドル!?（河野）

●一番の注目は「鉄拳5」。どのキャラも面白く仕上がっていそうで期待大！　スティーブの[illegible]そう。あとは「THE BATTLE OF DRUAGA（仮）」も面白そうだったなぁ……。（バーチャカード紛失で[illegible]）

●Windowsベースの基板「TAITO Type X」の登場で、アーケードゲーム開発の敷き居が低くなった（と思う）。これを機に家庭用でくすぶっているメーカーに、ぜひ新規参入してもらいたいです。（&ぅ）

●ガンダム担当としては「G-BOS」！　ファンの視点が厳しいフィールドだけに、今後のさらなる練り込みにも期待したい。「MELTY BLOOD」の奮闘にもひそかに注目してます。（生アムロに感涙のまこっぴち）

●何だかんだでいろいろなビデオゲームが、出展されていたので一安心。特にアルゼのファルコム系タイトルの発表は気になりました。ぜひアルゼのパワーを僕らに見せ付けてもらいたい。（Ys好きのおじゃ）

●「鉄拳5」がかなり面白そうでした。「鉄拳2」でリードした後影足百万回の平八に心を折られて以来、疎遠になりがちでしたが、また鉄拳やろうかなという気持ちになりました。後はアイドルマスターと生レコ？（勝田）

●やはり「鉄拳5」に超期待です。新キャラはフェン・ウェイ一択！　一つ一つの技がやたらにステキ。もはや見てるだけでも満足ですよ？　後は父さんさえ復活してくれれば言うこと無し――。（ボトルカット上野）

●今年はビデオゲームの出展が多く、今後ゲーセンに活気が出そうな感じですね。各ブースに居たコンパニオンのキレイなオネーさんは、[illegible]ゲーとかどれくらい知っているのか、少し不安でした。（アール）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／野口 晶／野田 龍太郎／上野 [illegible]
■編集協力（五十音順）　[illegible]／GrayZone／[illegible]／COSPA／[illegible]／Joe／[illegible]／するする／[illegible]／DragonLEE／猫@来栖／袴田 直樹／華火霊／ハメコ。／福田櫂太郎／三重県の山本さん／モモアゲ／矢永／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／斉藤 若子／安井 朋美／大渕重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島 トオル）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　今井 神／oga／kassy／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤 利一郎／ムドウ／ユボピ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

●月刊アルカディア10月号（No.53）の126ページ、「ジャンク新聞」におきまして、投稿者様のお名前に間違いがありました。「連続技掲示板」のキムの連続技と「基板の裏側」の106が「雨草悠夜＿嬋翠」さんとなっておりますが、正しくは「ホリ」さんになります。

●月刊アルカディア10月号（No.53）の148ページ、「テレビゲームとデジタル科学展はじめてかな？物語」におきまして、開催場所に間違いがありました。開催場所が「国立記念館」となっておりますが、正しくは「国立科学博物館」になります。また、「ゲームクリスタル」の国内発売元は有限会社サファリゲームズになります。

●月刊アルカディア10月号（No.53）の58ページARCADIA DATA BASE内「ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）」において15位のゲームタイトルが「GUTITARFREAKS11thMIX」となっていますが、正しくは「GUITARFREAKS11thMIX」です。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 11月号 [No.054]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.054
第5巻 第11号 通巻第54号　平成16年11月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-11
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は57ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア11月号【No.54】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。
※以下に記載されている1～80の番号の中から選んでください。

1 ネオジオ バトルコロシアム
2 CAPCOM FIGHTING Jam
3 GUNDAM Battle Operating Simulator
4 旋光の輪舞（仮称）
5 クイズマジックアカデミー2
6 セイギノヒーロー
7 アヴァロンの鍵2 -秩序と戒律-
8 バーチャストライカー4
9 鉄拳5
10 Xbox版ストリートファイター アニバーサリーコレクション
11 ザ・ランブルフィッシュ&バーチャファイター4 ファイナルチューンドムック告知
12 アーケードニュースアナライズ
13 日本縦断 ゲームセンターマップ
14 魂を籠める者
15 アルカディアデータベース
16 読者プレゼント
17 Quest of D
18 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX
19 トライジール
20 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
21 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
22 アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴
23 ゾイドインフィニティ
24 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン
25 バトルクライマックス！
26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
27 ドラゴントレジャーII
28 闘劇爆心地
29 バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド
30 EVO2004リポート
31 ロングランゲームズブースター
32 ジャンク新聞
33 アーケーダーネオ
34 ハードウェアミュージアム
35 全国ゲーセンイベント準備会
36 ジョイスティックトゥルーパーズ
37 第42回アミューズメントマシンショー出展作品情報局
38 虫姫さま
39 データカードダス ドラゴンボール
40 The Battle of DRUAGA（仮）
41 拳獣
42 ネットセレクト 競馬（仮）
43 通信対戦麻雀 闘龍門
44 TAITO Type X
45 ハリキリオンラインプロ野球
46 翼神
47 カオスブレイカー
48 ダイダロスの迷宮
49 雀凰道
50 バトルマリン アーケード
51 アルゼ新作構想に直撃!!
52 オシャレ魔女♥ ラブ and ベリー
53 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT
54 メルティブラッド アクトカデンツァ
55 セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
56 ゴースト・スカッド
57 ビデオゲーム出展作リスト
58 メダルゲーム出展作つまみ食い!!
59 ビートレイジングな関係
60 立体異族
61 プライズワンダーランド
62 あそし
63 KOFッ子プラネット
64 コスプレ・プレイスタイル
65 アルカディア フロンティアーズ
66 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
67 ゲーマー「お気に入り」サイト
68 設定資料集
69 街頭電脳遊戯語録
70 アーケードゲーム ライブラリー
71 VGMラボ
72 どんたんどどたん
73 パンドラキャラット
74 ゲームメーカー・ナウ!!
75 まじかる猛者通信
76 アルカディアクーポン
77 ハイスコア全国集計
78 次号予告・募集記事
79 筐体百景
80 編集後記

Q6.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**（祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで）
メールアドレス　**arcaida@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／THE KING OF FIGHTERS2003／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS／アヴァロンの鍵）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.54

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号と記事名の両方をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

	面白かった記事		つまらなかった記事
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.ゲームセンターに通うようになった年齢を教えてください。

A3. (　　　　)歳ごろ

Q4.ゲームセンターに通うきっかけとなったタイトルを教えてください。

A4. タイトル(　　　　　　　　)

Q5.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A5.〔　　　　〕ページ〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

PlayStation®2

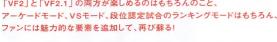
待たせたな。十年

Virtua Fighter 2™

SEGAAGES2500 シリーズ Vol.16

2004年10月14日 発売予定 ●価格¥2,625（税抜¥2,500）

刻み込まれた己の闘志を、
記憶（DNA）と共に呼び起こせ。

全世界に一大ムーブメントを巻き起こし、今やゲーム史にその名を残す
伝説的名作「バーチャファイター2」が完全移植でエイジスに復活！
なんと本作ではMODEL2基板同様に秒間57.5フレームでの稼動に成功！
「VF2」と「VF2.1」の両方が楽しめるのはもちろんのこと、
アーケードモード、VSモード、段位認定試合のランキングモードはもちろん、
ファンには魅力的な要素を追加して、再び蘇る！

株式会社セガ　セガ公式サイト http://sega.jp/
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　セガ カスタマーサポート　ナビダイヤル0570-000-853
受付時間:月～金 10:00～17:00（祝日及び弊社指定定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。
※通話料がかかります。

PlayStation®2

感動体験、再び!!

Vol.1
ファンタシースター generation:1
シリーズの原点がパワーアップして復活
The RPG

Vol.2
モナコGP
時代を超えたパワーアップリメイクで登場
トップビュー・レースゲーム

Vol.3
ファンタジーゾーン
セガファンに愛され続けた不朽の名作
横スクロール・パステルシューティング

Vol.4
スペースハリアー
世界を震撼させた歴史的名作
3Dスペース・シューティング

Vol.5
ゴールデンアックス
根強い人気のアクションゲーム
ヒロイック ファンタジーアクション

Vol.6
イチニのタントアールとボナンザブラザーズ
とってもお得な大ボリューム。ターントお楽しみ下さいませ。
バラエティーアクション

Vol.7
コラムス
ようこそ!
宝石たちが織りなす思考の迷宮へ!
落ちものパズル

Vol.8
V.R. バーチャレーシング・フラットアウト
新たな輝きを身に纏い、バーチャの始祖が甦る!
フルフラット シェーディングレース

Vol.9
ゲイングランド
緻密な戦略、そして大胆な戦術の方程式。
アルゴリズム アクションゲーム

Vol.10
アフターバーナーII
数々の名誉ある賞を受賞した「アフターバーナーII」が完全リニューアル!
ドッグファイト・シューティング

Vol.11
北斗の拳
最高傑作と評された、あのアクションゲームの伝説的名作がリニューアル!
世紀末 バイオレンスアクション

Vol.12
ぷよぷよ通 パーフェクト・セット
究極の落ちゲー決定版、「ぷよ通」いっきま〜す!
対戦落ちゲー

Vol.13
アウトラン
うち寄せる波と駆け抜ける風へのオマージュ
ドライビング・レースゲーム

Vol.14
エイリアンシンドローム
逃げ場のない空間。撃ち降らす銃火の雨。
シューティングアクション

Vol.15
デカスリート・コレクション
アスリート達の熱き鼓動がここに集結。
アスリートゲーム・コンピレーション

Vol.16
バーチャファイター2™
刻み込まれた己の闘志を、記憶と共に呼び起こせ。
©SEGA,1994-2004
3D対戦格闘

ルーズリーフ型ライナーノート同梱　**絶賛発売中**　2,625円(税抜2,500円)

★最新情報は右記アドレスにて随時更新中!!　www.3D-AGES.co.jp/

SEGA AGES 2500 シリーズ

■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00〜17:00 月〜金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。
電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。

発売元:株式会社スリーディー・エイジス　〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-9-5　渋谷スクエアA 2F

平成16年11月1日発行(毎月1回1日発行)　第5巻 第11号 通巻第54号
発行人/浜村弘一　編集人/松本孝　発行所/株式会社エンターブレイン
COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.054
雑誌 11547-11

4910115471144
00657
Printed in Japan　凸版印刷